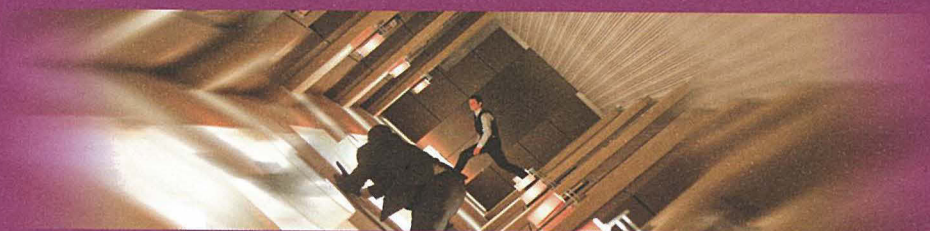
CINERGIE

il cinema e le altre arti

Here There After.
Eastwood, Nolan e gli altri

Nascita di una nazione:
Noi credevamo

Speciale:
Pirateria e proprietà intellettuale nelle industrie culturali

21

DAMS di Gorizia

Le Mani

Indice

CINERGIE
il cinema e le altre arti
n. 21, marzo 2011

Redazione
c/o Mediateca Provinciale "Ugo Casiraghi"
Piazza Vittoria 41
34170 - Gorizia
tel. 0481 82082
cinergie@libero.it

Progetto e realizzazione copertina
Marco Vimercati

Via dei Fieschi, 1
16036 - Recco (Ge)
e-mail: lemani.editore@micromani.it
stampa: Microart's S.p.A. - Recco (Ge)

La pubblicazione è stata realizzata con il contributo di

Università degli Studi di Udine

FONDAZIONE CRUP

REGIONE AUTONOMA FRIULI VENEZIA GIULIA

Direzione Generale per il Cinema Ministero per i Beni e le Attività Culturali

ULTIMO SPETTACOLO

CAMERA STYLO

ART&MEDIA FILES

ORIENTI / OCCIDENTI

SOTTO ANALISI

CITTÀ DEL CINEMA

SPECIALE

Il sogno, la parola e la droga

Inception (Christopher Nolan, 2010)

> Tu non hai mai capito perché lo facevamo? Il pubblico conosce la verità. Il mondo è semplice, miserabile, solido, del tutto reale.
> Ma se riuscivi a ingannarli anche per un secondo, allora potevi sorprenderli. Allora potevi vedere qualcosa di molto speciale. Davvero non lo sai? Era quello sguardo sui loro volti.

Con queste parole, nell'ultima sequenza di *The Prestige* (2006), uno dei due illusionisti forniva allo spettatore la spiegazione decisiva della loro ossessione e delle loro (folli) azioni. La battuta può essere applicata anche ai personaggi messi in scena da Nolan negli altri film da lui diretti, nonché al suo modo di vedere il cinema. In tutte le sue pellicole, infatti, il regista cerca di *dimostrare* la medesima tesi. Secondo Nolan, voler credere ai propri sogni è una caratteristica essenziale degli esseri umani; gli aspetti problematici della condizione (post)moderna (nichilismo, schizofrenia, paranoia) emergono nel momento in cui il soggetto rimane intrappolato nelle proprie fantasticherie fino a (voler) rinunciare a tracciare una linea di separazione tra sogno e realtà.
Estremamente (troppo?) cosciente delle proprie intenzioni teoriche, Nolan, sempre sceneggiatore delle sue pellicole, costruisce i personaggi come dei modelli per le proprie analisi (spesso piuttosto didascaliche) dello statuto attuale di nozioni come quelle di identità (*Following*, 1998), memoria (*Memento*, 2000), democrazia (*Batman Begins*, 2005; *The Dark Knight*, 2008), spettacolo (*The Prestige*), sogno (*Inception*, 2010)[1]. Autore "popolare" per eccellenza durante il primo decennio del nuovo secolo[2], Nolan ha mostrato nei suoi sette lungometraggi una crescente volontà di fare del cinema *mainstream* l'oggetto stesso del proprio discorso. Ripercorrendo la sua carriera è possibile infatti notare come l'atteggiamento nei confronti della sua ossessione centrale, il rapporto tra immaginario e realtà, si sia evoluto nel corso del tempo, per divenire in primo luogo una riflessione sul funzionamento e il significato dei sogni (individuali e collettivi) generati dai media contemporanei.
Fin da *Following* e *Memento*, tutti i protagonisti delle pellicole di Nolan sono tentati da un atteggiamento nichilista. Incapaci di cogliere la dimensione immediatamente immaginaria del reale, oppressi dal quotidiano o da un presente che appare loro senza significato, essi finiscono per essere attirati costantemente da inganni e illusioni artificiali capaci di "reincantare" (e, contemporaneamente, dare un senso a) il mondo in cui vivono. All'origine della loro condizione sembra risiedere una menomazione della sensibilità[3]: dall'ossessione che costringe il protagonista di *Following* a inseguire persone sconosciute per strada allo scopo di riempire la propria esistenza all'amnesia e alla conseguente disperazione di Leonard Shelby in *Memento*, dai traumi psicologici che tormentano Bruce Wayne nei due *Batman* alla difficoltà di Cobb e di Mal ad accettare il mondo fisico come la propria realtà in *Inception*. Diversamente dalla maggioranza dei film (post)moderni che mettono in scena lo stesso genere di personaggi, l'obiettivo primario di Nolan non è quello di abbandonare il pubblico alla deriva mentale dei protagonisti o alla destrutturazione formale del cinema classico, bensì quello di accompagnare lo spettatore fino alla (conclusiva) rivelazione dell'inganno di cui essi sono vittime, ripristinando così sempre una netta distinzione tra vero e falso (per quanto difficile possa essere da individuare).
Soprattutto a partire da *Batman Begins*, inoltre, al centro della scena si colloca la volontà del regista di provocare nel pubblico anche il tipo di meraviglia ricercata dagli illusionisti di *The Prestige*, sebbene accompagnata dalla consapevolezza nei confronti dello statuto onirico, illusionistico o ideologico dello spettacolo a cui si sta assistendo. In modo evidente, i protagonisti dei film di Nolan si spostano così dal ruolo di soggetti "manipolati" (*Following*, *Memento* e *Insomnia*) a quello di "manipolatori" (in tutti i film successivi). Particolarmente eloquente risulta il confronto tra *Memento* e *Inception*. Nel primo film, Leonard Shelby è incapace di accettare la morte della moglie ed è pronto a mettere in atto ogni tipo di auto-inganno per modificare la propria percezione del passato e del presente in modo da non dover affrontare realmente il significato di questa perdita. Nel secondo, al contrario, il percorso di Cobb (un professionista nella manipolazione dei sogni altrui) coincide esattamente con la presa di coscienza della necessità di elaborazione del lutto e il suo sforzo di accettare la realtà che essa comporta.
Questa trasformazione dei personaggi corrisponde non solo al movimento del cinema di Nolan da una cartografia di spazi anonimi e frammentati (la Londra quasi irriconoscibile di *Following*, lo *sprawl* di *Memento*, l'Alaska allucinata di *Insomnia*) alla messa in scena di luoghi altamente simbolici (Gotham City, la Londra vittoriana, gli ambienti onirici in *Inception*[4]), ma anche al suo spostamento dall'orizzonte del cinema indipendente a quello del *blockbuster*. Come gli spettatori descritti nella battuta riportata in esergo, a partire da *Batman Begins* Nolan si situa nel cuore della contraddizione alla base dello spettacolo hollywoodiano: quella di *non poter* credere fino in fondo all'"illusione" cinematografica, come dimostra la sua continua manipolazione delle forme narrative consolidate, e quella di *voler* lasciarsi ingannare nonostante tutto, come prova la volontà di trovare un equilibrio tra la rottura delle regole e il rispetto delle pratiche del cinema hollywoodiano.
Se *The Prestige* è la sua pellicola più "teorica" e *The Dark Knight* quella che raggiunge i migliori risultati nell'applicare questa formula ad un *blockbuster* seriale, *Inception* è certamente quella più ambiziosa nel tentativo di portarla all'estremo. Nonostante alcuni evidenti limiti (didascalicità esagerata della sceneggiatura, innumerevoli debolezze dal punto di vista visivo, ambiguità di fondo proprio sul tema centrale del film[5]), Nolan sembra aver raggiunto una maturità e una libertà nei confronti della produzione tali da riuscire sempre di più a coniugare lo spettacolo popolare alla riflessione teorica su una serie di questioni chiave, che rimandano a loro volta alla situazione storica e culturale complessiva di cui anche il pubblico dei *multiplex* è certamente consapevole. Come *Matrix* (Andy e Larry Wachowski) nel 1999, *Inception* sembra infatti porsi quale "prontuario" o, meglio, bignami sulla confusione tra reale e immaginario che caratterizza la cosiddetta società postmoderna, aspirando esplicitamente a imporsi (insieme al suo autore) come uno dei testi centrali della cultura *pop* contemporanea.
Farò qui solo un rapido riferimento a due aspetti del film che corrispondono a elementi formali e tematici che percorrono l'intera opera di Nolan. Il primo punto è la necessità del regista di fornire una spiegazione verbale piuttosto ridondante a tutto ciò che accade nelle sue pellicole. In *Inception* questo aspetto raggiunge livelli superiori anche ai lavori precedenti, a testimonianza del duplice tentativo di proporre un lavoro più audace e di rivolgersi lo stesso a un pubblico più ampio possibile, intenzione che sembra spingere il regista a fornire (ancora) più espliciti riferimenti meta-testuali per "aiutare" gli spettatori a seguire il racconto. Come nel già citato *Matrix*, Nolan appare infatti estremamente preoccupato dalla volontà di *spiegare* tutto ciò che succede sullo schermo attraverso lunghi dialoghi che divengono un elemento determinante del (dis)equilibrio estetico del film. Tali sequenze ri-

vestono perciò un ruolo centrale nell'economia formale di queste pellicole così come nel processo di ricezione (sia quando esse accendono il dibattito fra gli spettatori più entusiasti che quando provocano il rifiuto di parte del pubblico o della critica cinefila). In ogni caso, film come *Inception* e *Matrix* adoperano evidentemente con successo questo tipo di approccio per conquistare uno spazio centrale nell'immaginario *pop*.
L'altro aspetto riguarda la valenza del procedimento di manipolazione dei sogni in *Inception* come metafora dell'esperienza della droga, nelle sue due caratteristiche essenziali di fuga dalla realtà e di causa di dipendenza. L'assuefazione al sogno indotto, di cui sono vittime non soltanto il protagonista e sua moglie ma anche gli altri personaggi, si aggiunge ai molti elementi visivi e narrativi che richiamano immediatamente le caratteristiche dell'assunzione di droghe pesanti (dalle visioni allucinate alla procedura per immergersi nel sogno, dalle diverse possibilità di manipolare l'esperienza onirica ai suoi effetti psicologici temporanei e duraturi). Nolan riflette sul ruolo centrale che la *dipendenza* (dai media e dallo spettacolo, prima ancora che dalle infinite sostanze psicotrope più o meno legali, che tutti consumiamo più o meno consapevolmente) occupa nella società contemporanea. Secondo Nolan, infatti, il problema principale delle illusioni generate dai meccanismi spettacolari (*The Prestige*), ideologici (*The Dark Knight*) o psicotropi (*Inception*) non è affatto la natura illusoria di questi sogni, quanto piuttosto l'incapacità degli individui di distinguerli dal reale e, soprattutto, la loro tendenza a non poterne più farne a meno. L'*ossessione* può essere vissuta fino in fondo, ma solo nella giovinezza, come spiega il saggio Michael Caine in *The Prestige*; la sospensione delle leggi democratiche può essere tollerabile, ma solo per un periodo di tempo limitato, come afferma l'altrettanto saggio Morgan Freeman in *The Dark Knight*; la sperimentazione degli "stati alternativi di coscienza" può essere fonte di piacere e conoscenza, ma sólo con certi limiti e condizioni, come dimostra il giudizio negativo di Caine verso l'attività di Di Caprio in *Inception*.
La rovina dei personaggi di Nolan non deriva cioè dalla natura delle illusioni con cui hanno a che fare, ma dall'incapacità dei soggetti di gestirne gli effetti tossici[6]. Questa facile dicotomia (di matrice nettamente umanista) può lasciare certamente alquanto insoddisfatti dal punto di vista filosofico e, in particolare, politico[7]. Ciò nonostante, essa non intacca per nulla (e, anzi, amplifica) la sintonia del regista con la cultura *pop* contemporanea, rendendo la sua opera assolutamente sintomatica di paradigmi culturali estremamente attuali e diffusi.

Federico Pagello

Note

1. *Insomnia* (2002) è un *remake* del film omonimo del 1997, diretto da Erik Skjoldbjærg, ed è l'unico a cui il regista non ha partecipato in fase di sceneggiatura. Essendo anche il meno amato da critica e pubblico (cfr. nota 2), in modo un po' disinvolto lo trascureremo qui per motivi di spazio.
2. Nella classifica dei film più votati dagli utenti di Internet Movie Database, *Inception* e *The Dark Knight* risultano gli unici film prodotti negli anni Duemila a comparire nei primi dieci posti. Se si considerano le prime cinquanta posizioni, a questi due film si aggiunge anche *Memento*, mentre le altre pellicole dell'ultimo decennio sono solamente i tre episodi de *Il Signore degli Anelli*, i film di animazione *Wall-E*, *Toy Story* e *La città incantata*, nonché *Il favoloso mondo di Amélie* e *City of God*. Significativo inoltre il fatto che *The Prestige* e *Batman Begins* si collochino rispettivamente in 73ª e 110ª posizione: di conseguenza, cinque dei sei film diretti da Nolan tra il 2000 e il 2010 risultano tra i primi centodieci e rappresentano addirittura un quinto dei titoli prodotti in questo periodo di tempo inclusi in questa porzione della classifica. Inutile sottolineare che nessun altro regista degli ultimi anni (e non solo) ottiene lo stesso riscontro tra gli utenti di IMDB.
3. Thomas Elsaesser ha definito *productive pathologies* i disturbi (schizofrenia, amnesia, paranoia) che affliggono gli eroi di Nolan e degli altri film contemporanei da lui definiti *mind-game films*, cfr. T. Elsaesser, "The Mind-Game Film", in Warren Buckland (a cura di), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Malden, Wiley-Blackwell, 2009.
4. Cfr. Salviano Miceli, *Christopher Nolan*, Roma, Sovera, 2008.
5. L'immagine finale della trottola che continua a girare mi pare più un sintomo delle contraddizioni della visione filosofica di Nolan che un vero finale aperto, poiché fino a quel momento nulla lascerebbe realmente spazio ad una (più) radicale incertezza ontologica (come accade invece ad esempio in tutti i film di Lynch).
6. La distanza di Nolan dalla poetica di Lynch o da certe opere di Cronenberg (in particolare *Il pasto nudo*, 1991, ed *eXistenZ*, 1999) raggiunge qui la sua massima ampiezza.
7. Ad esempio, Žižek vede in *The Dark Knight* un'espressione paradigmatica dei limiti dell'ideologia liberale contemporanea, cfr. Slavoj Žižek, *Living in the End Times*, London-New York, Verso, 2010, pp. 56-61.

Inception

La regola del gioco

Riflessioni sulla natura ludica del cinema hollywoodiano contemporaneo da *Avatar* (James Cameron, 2009) a *Inception* (Christopher Nolan, 2010)

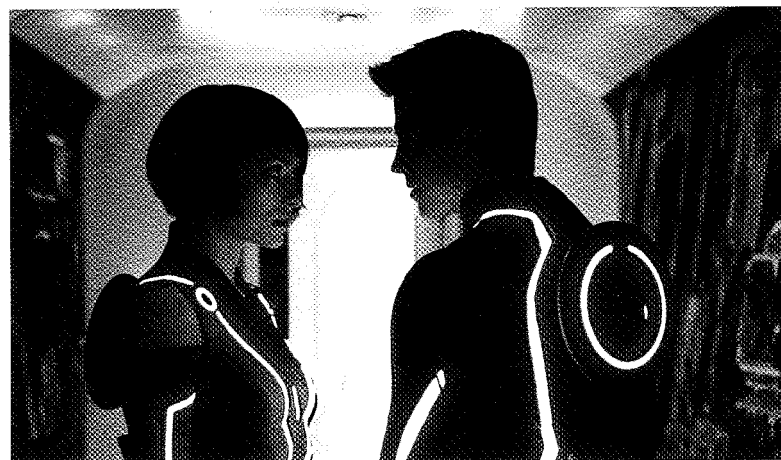
> Perchè strilla di gioia il bambino? Perché il giocatore si perde nella sua passione, perchè una gara eccita fino al delirio una folla di spettatori? L'intensità del gioco non è spiegata da nessuna analisi biologica. Eppure in quell'intensità, in quella facoltà di far delirare, sta la sua essenza, la sua qualità. La Natura, pare che ci dica la logica, avrebbe potuto dare alla sua prole tutte quelle funzioni utili di scarico di energia, di rilassamento, di preparazione, e di compenso, anche nella forma di esercizi e reazioni puramente meccanici. Invece no, ci dette il Gioco, con la sua tensione, con la sua gioia, col suo "scherzo". [...]
> Il gioco è innegabile. Si possono negare quasi tutte le astrazioni: la giustizia, la bellezza, la verità, la bontà, lo spirito, Dio.
> Si può negare la serietà. Ma non il gioco[1].

Questo articolo non tratta di videogame.
È inevitabile, tuttavia, al fine di focalizzare l'attenzione sulla natura ludica dei film sotto analisi, sgomberare il campo della discussione dagli elementi pertinenti al portato culturale di tale manifestazione del gioco. Inizieremo dunque, *per gioco*, con una contraddizione.
Seppure *Avatar* (James Cameron, 2009), *Tron: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010), e in parte lo stesso *Inception* (Christopher Nolan, 2010), condividano con il video-game la sostanziale accezione solipsistica, l'effetto di identificazione con un simulacro in un mondo ludico e fittizio, essi mantengono lo statuto di cinema. Essi sono vincolati (labilmente, nel caso del 3D) ai limiti di un campo e di un fuori-campo, di un quadro (schermo o telefonino che sia) e sono pensati per una visione collettiva, ancora "in sala", come gli incassi del film di Cameron dimostrano ampiamente.
Da questo assunto è possibile intuire alcuni dei temi qui affrontati: comunità e individualismo, spazio, esperienza cinematografica.
In una delle sue innumerevoli definizioni del Gioco, in *Homo Ludens*, Huzinga afferma:

> L'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale, tutti sono per forma e funzio-

> ne dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati, sui quali valgono proprie e speciali regole. Sono dei mondi provvisori entro il mondo ordinario [...]. Entro gli spazi destinati al gioco, domina un ordine proprio e assoluto. Ed ecco qui un nuovo e più positivo segno del gioco: esso crea un ordine, è ordine[2].

Ecco una delle tante regole alle quali il partecipante di un Gioco aderisce preventivamente, ecco uno degli attributi che conferiscono al Gioco la sua credibilità, o, caratteristica imprescindibile per concorrervi, la sua *serietà*: la definizione di uno spazio.
L'osservatore distratto che si avvicini occasionalmente al mondo dei videogame, o alle forme ludiche più evolute (*Second Life* e i suoi epigoni), non potrà esimersi dal rimarcare questo assioma: più il gioco si fa complesso e affascinante, più si distacca da qualsiasi regola, fino alla deriva nell'*inazione* totale. Poter fare tutto, costruire o distruggere interi mondi, tracima naturalmente nel non fare nulla. L'immagine che chi scrive ha in mente di *Second Life* è quella desolante di uno spazio vuoto, un deserto disseminato di *avatar* immobili, in *stand-by* o intenti a scambiare pigramente battute sul meteo.
Nel film, fra i tre sotto analisi, meno assimilabile all'immaginario del *videogame*, quello di Nolan, assisteremo prestissimo a una scena ormai classica, da *Matrix* in poi: quella del *tutorial*. Uno dei personaggi istruisce il novizio sul funzionamento di un mondo fantastico, e quest'ultimo si diletta a costruire e distruggere palazzi e città, come in *SimCity*, o nello stesso *Second Life*.
Non si tratta dell'unico elemento derivato da tale immaginario: i livelli del sogno attraverso cui muoveranno i protagonisti, scendendo fino al marasma dell'inconscio (figurativamente un oceano sterminato), aumenteranno di difficoltà e pericoli, progressivamente.
Tutto ciò non è interessante ai fini del nostro discorso.
Poichè tali annotazioni afferiscono al "gioco giocato", e non al Gioco, alla *parol* e non alla *langue*, all'atto del *play* e non al *game*.
Allo scopo di definire la *ludicità* del cinema hollywoodiano contemporaneo, e l'implicazione di tale concetto nella nostra cultura, è necessario volgere lo sguardo verso le regole e le strategie del *Gioco-Cinema*, piuttosto che soffermarsi sulla descrizione del "tipo di gioco" che viene giocato.
Huizinga, nella sua dissertazione sul Gioco, asserisce come esso consistesse un tempo nella "evasione ludica di aristocrazie raffinate, che al doloroso impegno della vita si sottraggono in un sogno atemporale", un modo di mascherare "ideologicamente" le asprezze della vita.
Quale descrizione più precisa del sogno controllato del protagonista di *Inception* e della sua compagna?
Proviamo a sintetizzare che cosa sia il "gioco culturale", e quali le sue regole, cercando di rintracciare tali elementi nei film di cui scriviamo.
Il gioco è un "processo attraverso il quale l'uomo crea un mondo, fittizio e pur vivo, convenzionale eppur non meno concreto del cosiddetto mondo reale, in cui l'immaginazione si possa distendere"[3]. Tale processo offre un'immagine che una cultura dà di sé alla propria epoca. Le espressioni ludiche sono in qualche misura la forma idiosincratica di mistificazione che una cultura realizza in un'epoca di crisi, esse rappresentano "l'aspirazione a una vita più bella, il bisogno, per ogni società, di risolvere armonicamente e con generale soddisfazione le proprie contraddizioni".
In un'ottica politica, vicina a quella debordiana, il gioco culturale offrirebbe alle classi egemoni la possibilità di proiettare in un ideale (vivibile ludicamente), in una "fantasmagoria spettacolare", la perfezione che rinunciano a realizzare nel concreto sociale. In tale prospettiva sembrerebbe che il "gioco culturale" sia alimentato sotterraneamente dalle contraddizioni sociali, o dalla pressione irrisolta dell'economico: ciò affiora in tutti e tre i film sotto analisi. È evidente che l'attualità serpeggiante in questi film sia quella dell'informazione e della sua libera circolazione o trasmissione, tema strettamente annodato a quello della comunità. *Tron* inizia con l'attacco del protagonista a una *corporation* per diffondere liberamente sul *web* un sistema operativo.
Tutto il "sistema-*Pandora*" di *Avatar* funziona grazie ad uno scambio/trasmissione (anche storica) di dati, attraverso piante simili a fibra ottica.
In *Inception* il *plot* si basa sul furto e la contraffazione di informazioni riservate, su una trama di spionaggio industriale.
Che il gioco sia la cifra sui cui sono modellati a diversi gradi *Tron*, *Avatar* e *Inception* è facilmente rilevabile. Innanzitutto, in modo più o meno riuscito, tutti e tre i film lavorano per la definizione di uno spazio, un *playground*, per utilizzare un gioco di parole.
Ciò pone un'immediata separazione fra film-gioco e quel nuovissimo fenomeno che si potrebbe definire invece "film-giocattolo".
In *Transformers* (Michael Bay, 2007) lo spettatore non era trasportato in uno

Avatar

Tron: Legacy

spazio convenzionale, ma era sballottato fra gli angusti ingranaggi del giocattolo stesso, il robot, nell'atto di trasformarsi: "un incubo di oggetti" percettivo, o il trionfo del "feticcio della merce".
Il Gioco è la prima azione del protagonista di *Avatar* una volta assunta la forma aliena: la pallacanestro. Tutta la società *Na'vi* ha un'esplicita natura agonale, in cui il ruolo di ogni membro della comunità è determinato da sfide di valore, di coraggio.
In *Inception* il *totem* di ognuno dei personaggi è un piccolo oggetto ludico: una trottola, un dado, un pezzo degli scacchi.
Tron: Legacy, è "gioco giocato" dall'inizio alla fine, e proprio lì sta la sua miopia e la sua sterilità. Laddove accenna blandamente all'accezione più stereotipa dell'immaginario totalitario orwelliano, finisce per partecipare dei medesimi meccanismi di spersonalizzazione, di socialità alienata. Nonostante i personaggi del film non facciano altro che esprimere stupore e meraviglia, nella mimica e nei dialoghi, non sembra esservi alcuna utopia, né tanto meno distopia nella "rete", ma una serie di arbitrarie e mutevoli spiegazioni pseudo-scientifiche di come essa sia nata, si regga ed evolva: non sembrano esserci regole, e se ci sono, cambiano in continuazione.
Per quanto esso sia offuscato dalla natura ipertrofica, estetizzante, di *Pandora*, dall'erotismo e dalla vanità dei suoi abitanti, umanoidi o animali, tutti modellati sulla figura e sulle tinte del pavone, un ordine esiste nel gioco dei *Na'vi*.
Avatar è nella cultura *hindu* la necessaria incarnazione, e figurazione attraverso un attributo specifico del divino, vista l'impossibilità di adorare una divinità astratta, assoluta come quella cristiana (o per gli *hindu* Brahma, il dio creatore).
L'essere-diverso e la misteriosità del gioco sono espressi ambedue nel travestimento. In esso si completa il carattere "insolito" del gioco. Il travestito o mascherato "gioca" un altro essere. *Egli è un altro essere.* Così il protagonista di *Avatar* per sfuggire all'umano (atrofizzato, su una sedia a rotelle), sceglie di "diventare" il *non-umano* o *essere-diverso*.
Spavento infantile, divertimento sfrenato, rito sacro e rappresentazione mistica si uniscono indissolubili in tutto

Inception

quello che è maschera e travestimento. Il sistema utopico su cui si basa Avatar è fondato sulla nostalgia per il saper giocare, con delle regole, il gioco di una comunità, il tessuto sociale (con le sue *connessioni*), dove ogni individuo ha il proprio ruolo. Nel caso di Jake Sully si tratta dell'attributo del *guerriero*. Si può pensare anche al gioco di ruolo, al centro di diversi film significativi degli ultimi anni, quali *Melancholia* (Lav Diaz, 2008), o il sottovalutato *Lady in the Water* (2006) di M. Night Shyamalan.

Nel cinema di Nolan abbondano gli esseri-qualunque, i multipli, i pedoni di una grande scacchiera. Si pensi all'inseguito-inseguitore dell'"acchiapperello" di *Following* (1998), ai jimmy-johnny-sammy, alla ripetitiva impersonazione, il "fare finta di essere" di *Memento* (2000), ai sosia di *Batman* in *The Dark Knight* (2008), così come ai cloni-omologhi del "gioco di prestigio" di *The Prestige* (2006).

Il personaggio di Cobb (come molti personaggi di Nolan, solo un nome, o un cognome) diviene emblematico di una condizione comune all'individuo contemporaneo.

Egli avrà, durante tutto il film, un unico obbiettivo: sfuggire all'inazione derivata dall'autarchia del mondo privo di limiti spaziali e temporali, da lui stesso creato. La "serietà" del gioco, fra i bambini, come fra i popoli primitivi descritti da Huizinga, non sta nel "credere" al gioco stesso, ma nel "fingere di credere", nel non spezzare il cerchio magico. È il "credere di essere", l'identificazione con un animale totemico, come accade in *Avatar*, e la conseguente *Ergriffenheit* (commozione) infantile.

Sarà proprio l'*inception*, che Cobb praticherà a sua moglie, a determinare l'impossibilità di proseguire il gioco: una volta confusa l'esperienza ludica del sogno con la realtà, con i ricordi, essa perde la sua convenzionalità e "credibilità".

Con conseguenze gravissime (il suicidio della sua compagna) Cobb comprenderà di dover "evadere dall'evasione": distruggere la costruzione onirico-architettonica nella quale era intrappolato, per tornare alla realtà, al mondo.

Qui non si intende affatto problematizzare il carattere "evasivo" e fantastico del film hollywoodiano, o in senso lato la "cultura dell'evasione" del nostro tempo. Né, come scrive Umberto Eco nella sua brillante introduzione a *Homo Ludens*, assumere i toni delle "malinconie apocalittiche di chi vede la modernità come degenerazione ludica", poiché la "ludicità" è contrassegno delle culture classiche e di tutte le civiltà.

Il problema è semmai il contrario: così come si ha la sensazione che la nostra sia l'unica epoca ad aver smarrito il senso del gioco, e soprattutto le sue regole, si può affermare che il cinema di natura ludica abbia perso l'armonia del gioco, capace di redimere la lacerazione irrazionale, i "toni crudi della vita", agli occhi dello spettatore.

Già nel 1946, a seguito degli atroci sviluppi della storia europea, Huizinga osserva le degenerazioni della cultura contemporanea, il suo far scadere il gioco culturale in "puerilismo". Le parate naziste a Norimberga, o oggi, il vilipendio dei prigionieri di Abu Ghraib, non hanno certo le caratteristiche sovrane del gioco: "la sua fondamentale serietà, la sua adesione a regole razionali, la sua capacità di fondere, sia pure nella competizione, convivenza e civiltà"[4].

Maurizio Buquicchio

Note

1. Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Torino, Einaudi, 1946, pp. 5-6.
2. *Ivi*, pp. 13-14.
3. *Ivi*, p. IX.
4. Umberto Eco, *"Homo Ludens"*, in *Ivi*, p. XVI.

Action Movie nostalgie

Gli anni Ottanta nel cinema hollywoodiano contemporaneo

Se "la nostalgia è [...] lo statuto della cultura americana, [la quale] viene a prendere il posto che non vi ha mai occupato, per ovvie ragioni, la tradizione"[1], è anche vero che questa sensibilità trova la sua espressione più esplicita a partire dall'epoca della Hollywood Renaissance: è infatti alla fine degli anni Sessanta che la nostalgia viene promossa a ingrediente base di una serie di operazioni, in chiave storico-spettacolare (*Gangster Story*, *Bonnie and Clyde*, Arthur Penn, 1967), biografico-generazionale (*American Graffiti*, George Lucas, 1973; *Un mercoledì da leoni*, *Big Wednesday*, John Milius, 1978), ma anche mediatico-comunicativa (*L'ultimo spettacolo*, *The Last Picture Show*, Peter Bogdanovich, 1971).

È tuttavia altrettanto vero che nei decenni successivi questa componente nostalgica assume nuove configurazioni, sia per quanto pertiene il proprio oggetto, che per quanto riguarda l'atteggiamento dimostrato nei confronti di quest'ultimo, che infine per quanto concerne gli strumenti linguistici utilizzati. L'ipotesi da verificare è quella che, all'interno della stagione tuttora in corso, una componente marginale – con la notevole eccezione, almeno sul piano degli incassi, dell'ultimo film di Sylvester Stallone – della produzione hollywoodiana sia impegnata in un complesso piano di rilettura di un passato ancora recente (gli anni Ottanta), condotto con un atteggiamento disomogeneo e, a volte, contraddittorio, il quale assume le forme della rilettura ironica di due sottogeneri dell'epoca, l'*action movie* muscolare e quella sua ibridazione in forma di commedia che è stato definito *buddy movie*.

In mancanza di una formalizzazione più soddisfacente e accreditata, ci si limiterà a definire il primo come una forma di racconto bellico o poliziesco all'interno della quale rientra prepotentemente l'elemento spettacolare, nelle forme di un *bodycount* iperbolico, del ricorso – qualora i valori di produzione lo permettano – a effetti speciali pirotecnici atti a simulare la distruzione di vari tipi di mezzi di trasporto ed edifici, infine e soprattutto dell'esibizione del corpo di un prestante protagonista virile, che può essere asciutto (Chuck Norris, Mel Gibson, Steven Seagal, Bruce Willis) o ipertrofico (Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Jean-Claude Van Damme, Dolph Lundgren) a seconda delle componenti estetiche (e ideologiche: vale a dire a seconda che si intenda privilegiare l'eroe *blue collar* o il supereroe populista) variamente prevalenti all'interno del decennio. La modalità narrativa principale, come acutamente osservato da Linda Williams[2] a proposito di *Rambo* (*First Blood*, Ted Kotcheff, 1982), è quella del melodramma, nel senso che il racconto avventuroso prende le mosse da una vittimizzazione iniziale del protagonista (o via via metonimicamente degli oppressi dei quali egli si erge a difensore, di una componente più vasta della nazione che questi intende rappresentare, ecc.), in modo da giustificare il ricorso all'azione violenta. È bene notare come, a prescindere dalla sbrigatività con cui si intende qui presentare l'argomento, il genere non sia affatto esente da sfumature e contraddittorietà che rendono molto più complesso il discorso operato da alcuni suoi esemplari, in merito a questioni cruciali come il *gender conflict* e le questioni legate all'identità nazionale: si veda in questo senso la lettura che Thomas Elsaesser[3] dà di *Trappola di cristallo* (*Die Hard*, John McTiernan, 1988). Il *buddy movie* è invece stato descritto con notevole efficacia da Rick Altman[4] all'interno di una ricostruzione della carriera di Joel Silver, suo principale artefice sul piano produttivo: esso risponderebbe alla necessità di allargare il bacino d'utenza dell'*action movie* – tradizionalmente incarnato dal maschio bianco adolescente – a diversi gruppi etnici (accostando a un protagonista WASP un compagno afroamericano, asiatico-americano o straniero)[5] e al pubblico femminile (attraverso l'introduzione di elementi provenienti dalla commedia che investono principalmente il rapporto tra i due co-protagonisti).

Evidentemente, nessuno di questi due sottogeneri è mai scomparso dall'orizzonte produttivo, tuttavia il dato interessante dell'ultima stagione consiste nell'uscita di almeno tre esemplari, concentrati tutti nel periodo estivo o all'inizio dell'autunno, accomunati dalla tendenza a rileggere il genere in maniera metafilmica, legandolo al decennio della sua consacrazione. Si tratta di indagare quali siano le forme che assume questa rilettura dei due generi e quali siano le modalità e le finalità con le quali quest'ultima viene condotta: a questo fine le pellicole verranno raggruppate in tre tipologie che manifestano un diverso atteggiamento.

*Nostalgia biografico-biologica dell'*action movie*: I mercenari (*The Expendables*, Sylvester Stallone, 2010)*

I mercenari fonda buona parte della propria componente testuale e paratestuale sul rapporto con il proprio genere cinematografico di riferimento. In primo luogo, infatti, il materiale

pubblicitario e le *press releases* che hanno accompagnato la realizzazione hanno enfatizzato la volontà del film di raggruppare i principali protagonisti dell'*action movie* di oggi (Jason Statham, Jet Li) e di ieri (Sylvester Stallone, Dolph Lundgren, oltre a numerosi camei e alla partecipazione di una figura ai margini del genere come il ritrovato Mickey Rourke); inoltre, durante le riprese la produzione è apparsa impegnata soprattutto a dimostrare come il sessantenne Stallone, protagonista, regista e produttore del film, fosse ancora in grado di "fare sul serio": si pensi all'enfasi data all'incidente subito sul set dall'attore (la rottura di alcune vertebre durante la messa in scena di un combattimento con l'ex wrestler Stone Cold Steve Austin), con tanto di continui aggiornamenti sullo stato di salute di Stallone e addirittura la pubblicazione delle radiografie comprovanti la veridicità della vicenda. In secondo luogo, il testo filmico richiama esplicitamente e in più punti tanto la dimensione meta-filmica della *reunion* operata dal casting, quanto il tema della vecchiaia e della nostalgia della gioventù. Ciò è evidente non soltanto nelle sequenze che più esplicitamente fanno riferimento alle biografie degli attori (il cameo di Schwarzenegger; il monologo di Mickey Rourke sulla propria depressione), ma anche nella stessa struttura del film, imperniata sull'amichevole rivalità tra i rappresentanti delle due diverse leve Stallone e Statham, e soprattutto nel finale, in cui la resurrezione di Lundgren e il perdono accordatogli dai compagni dopo il tradimento, trovano una spiegazione solamente nella volontà di concludere il film con un'ideale foto di gruppo dei suoi protagonisti, coerente con la dimensione autocelebrativa su cui è imperniata la pellicola. La funzione della dimensione nostalgica de *I mercenari* è allora quella, semplicemente, di tentare la restaurazione di un genere e soprattutto di una generazione di attori.

Epica, etica, etnica e (nostalgico) pathos: Machete (*Robert Rodriguez, 2010*)

Il film di Rodriguez si inserisce invece all'interno di un'operazione più vasta e complessa: costituisce infatti un ampliamento in forma di lungometraggio di uno dei falsi trailer presenti all'interno di *Grindhouse* (Robert Rodriguez, Quentin Tarantino, 2007), attraverso un'opera di dilatazione che si struttura in tre livelli. In primo luogo, il film riprende e integra al proprio interno le sequenze chiave del trailer originario, così che parte del piacere spettatoriale sia costituita dal riconoscere questi ultimi e dall'osservare come siano stati inseriti in un tessuto narrativo elaborato a posteriori; in secondo luogo, così come *Grindhouse*, anche *Machete* è concepito come un'operazione intertestuale volta a recuperare in chiave nostalgica un cinema scomparso, sia dal punto di vista delle condizioni di fruizione – le sale *grindhouse* e le pellicole in cattivo stato ivi proiettate – che soprattutto da quello testuale: come *I mercenari*, anche il film di Rodriguez colleziona infatti una serie di camei di star dell'*action* o del poliziesco anni Ottanta e Novanta, come Don Johnson e Steven Seagal, mentre compaiono citazioni esplicite che rimandano ad alcuni autori del cinema di genere dell'epoca (principalmente a John Carpenter e John Woo) e, infine, la struttura narrativa è concepita come un centone dei cliché narrativi dell'*action movie*. Ma c'è anche un terzo livello, che contribuisce sensibilmente a dotare il film di un'identità autonoma e a chiarire il senso dell'operazione. Infatti, la funzione della nostalgia all'interno del film non si risolve esclusivamente nella dimensione intertestuale, ma è funzionale alla dimensione etnico-politica esplicitamente presente in esso. In primo luogo, infatti, *Machete* tenta di costruire una nuova epica di genere attorno a un protagonista enfaticamente connotato come messicano: l'ispano-americano Danny Trejo – solitamente relegato a ruoli di contorno – diviene così un modello alternativo all'eroe bianco dell'*action movie*, e la sua investitura è legittimata proprio dalla presenza dei passati esponenti del genere. In questo modo, il film porta avanti il progetto di Rodriguez di instaurare un'epica ispanica all'interno del cinema hollywoodiano. In secondo luogo, il film chiarisce esplicitamente le proprie intenzioni infarcendo l'azione di una serie di sequenze esplicative, modellate sulla formula del teatro-epico di matrice brechtiana, nelle quali i *villains* spiegano compiaciuti al protagonista quanto la loro attività di spacciatori di droga sia stata favorita dalle restrittive leggi anti-immigrazione varate dal partito Repubblicano, così che l'*action* ispanista di Rodriguez assume una funzione esplicitamente didascalica.

Action-movie e "filmetto": Poliziotti di riserva (The Other Guys, *Adam McKaye, 2010*)

Vi è infine un caso in cui l'elemento nostalgico è ancora funzionale a un discorso di matrice etico-politica, sebbene completamente virato in chiave satirica. *Poliziotti di riserva* è un film comico-demenziale strutturato come una parodia del *buddy movie* anni Ottanta. L'intreccio, incentrato sull'attività criminosa di un'enorme multinazionale che ricorre a qualunque mezzo per coprire i propri debiti, è sovrastato da una serie di sequenze comiche autoconclusive imperniate sulla stupidità della coppia di poliziotti formata da Mark Wahlberg e Will Ferrell, i quali nonostante tutto riusciranno a risolvere il caso. L'idiozia che contraddistingue i protagonisti, come in tutte le opere di McKay[6], domina l'intero universo diegetico: si tratta di un mondo nel quale due superpoliziotti, evidente parodia del cinema d'azione, durante un inseguimento si gettano da un palazzo contando di attutire la caduta atterrando su di un cespuglio, ma si spiaccicano al suolo morendo all'istante, e in cui la diabolica *corporation* che ha seminato cadaveri per coprire i propri ammanchi viene infine salvata dal governo americano perché "troppo grande per cadere". Diviene così evidente come il mondo rappresentato sia in realtà il nostro, e infatti la sequenza dei titoli di coda – composta da *slide* animate che illustrano i dati della crisi economica – chiarisce il reale intento satirico del film, soffermandosi in particolare su come l'incremento del divario di retribuzione tra manager e semplici dipendenti procedesse allo stesso ritmo vertiginoso negli anni Ottanta e sotto l'amministrazione di George W. Bush[7]. Il ricorso nostalgico al genere, allora, diviene lo strumento per effettuare un parallelo tra due diverse epoche storiche, per attuare una presa di posizione sul reale che è però nascosta tra le pieghe del testo, invece di essere enunciata in maniera didascalica.

Francesco Di Chiara

Machete

I mercenari

Note

1. Franco La Polla, *Il nuovo cinema americano 1967-1975*, Torino, Lindau, 1996, p. 89.
2. Linda Williams, "Melodrama Revised", in Nick Browne (a cura di), *Refiguring American Film Genres: History and Theory*, Berkeley, University of California Press, 1998, pp. 42-88.
3. Thomas Elsaesser, "La narrazione classica/post classica", in Thomas Elsaesser e Warren Buckland (a cura di), *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, Roma, Bietti, 2010, pp. 83-101.
4. Rick Altman, *Film/Genere*, Milano, Vita & Pensiero, 2004.
5. Cfr. *48 ore* (*48 Hrs.*, Walter Hill, 1982), *Arma letale* (*Lethal Weapon*, Richard Donner, 1987), *Danko* (*Red Heat*, Walter Hill, 1988).
6. *Anchorman - La leggenda di Ron Burgondy* (*Anchorman: The Legend of Ron Burgondy*, 2003); *Ricky Bobby* (*Talladega Nights: The Ballad of Ricky Bobby*, 2006).
7. McKay frequentemente colloca ai margini del testo un elemento che è apparentemente ininfluente ma che in realtà costituisce l'intera cifra interpretativa del film: per esempio le avventure familiari degli insopportabili protagonisti di *Fratellastri a 40 anni* (*Step Brothers*, 2008) sono precedute da una delirante (ma esatta) citazione di George W. Bush: "Families is where our nation finds hope, where wings take dream".

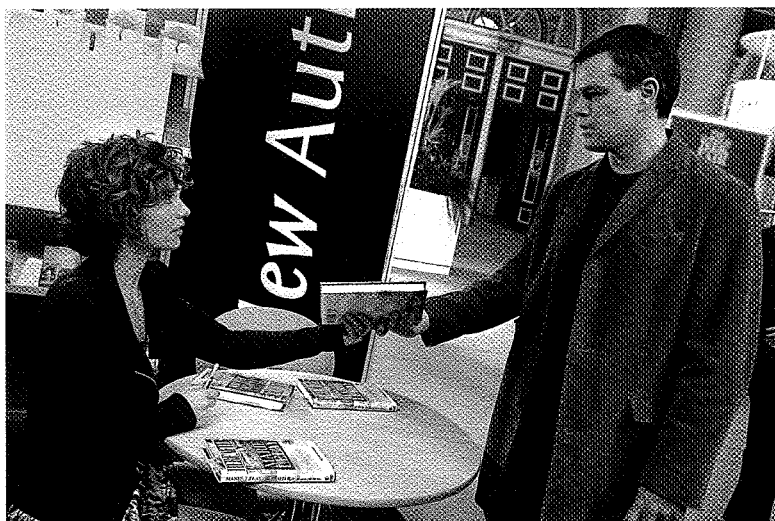
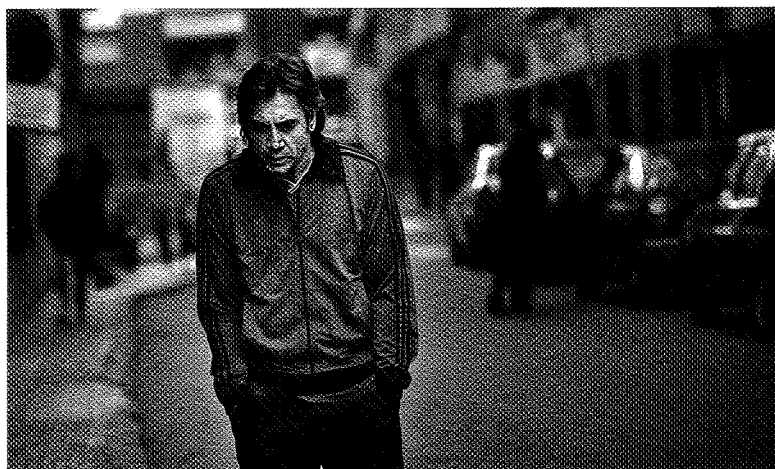
Pre mortem: lezioni sull'aldiqua

Hereafter (Clint Eastwood, 2010), *Lo zio Bonmee che si ricorda le vite precedenti* (*Loong Boonmee Raleuk Chaat*, Apichatpong Weerasethakul, 2010), *Biutiful* (Alejandro González Iñárritu, 2010)

Mai tanta morte come nei film di questi ultimi mesi. In questo intervento ci si concentra soprattutto sui temi dell'aldilà, declinati in maniera ovviamente antitetica da cineasti americani (Clint Eastwood), orientali (il thailandese Apichatpong Weerasethakul) e latini (Alejandro Gonzàlez Iñárritu). Non esistono solo questi tre film, però, in una stagione cinematografica segnata anche dalla *politica* del morire, come altre opere evidenziano fin dai titoli: altrove nella rivista, per esempio, si parla di *Post mortem* (2010), straordinaria opera cilena che comincia con l'autopsia di una donna denutrita e deceduta per fame e finisce con lo svelamento del flashforward dell'orribile delitto commesso dal protagonista, assai più interessato alla conquista della dirimpettaia che non al golpe cileno o al cadavere di Allende, e nemmeno ai corpi ammucchiati nell'ospedale dove lavora. Oppure *Buried* (2010), che pure mette in scena un *topos* caro al cinema horror di Corman, il sepolto vivo, qui invece riaggregato alla barbarie contemporanea, alla follia della guerra, a una situazione-limite, oscena nel senso letterale del termine, *trailer* di novanta minuti della morte reale (che non a caso avviene per ulteriore inumazione, con la terra che sfonda la bara e inonda l'angusto spazio del recluso, soffocandolo). Oppure *Kill Me Please* (Oliàs Barco, 2010), vincitore al Festival di Roma, dove si parla, con ambizioni alla Ferreri e un occhio al nuovo horror europeo, di una clinica per suicidi assistiti dove i personaggi coinvolti appaiono bizzarri e grotteschi, senza però che mai il film riesca a veicolare questa spaventosa pulsione di morte fino alle estreme conseguenze.

Non sono questi, tuttavia, i temi che ci interessano, visto che in tutti la *prossimità* con la morte, dall'essere sepolti vivi all'impiego in un obitorio, rispetta attentamente la fine della vita, e anzi la vicinanza della morte violenta (guerra, golpe, assedi, vissuti in prima persona, sentendo da vicino l'orrore che emanano) esalta il valore concreto e sociale della libertà. Nei tre film che invece analizziamo si va oltre: in due casi – Eastwood e Weerasethakul – viene messo in scena l'aldilà, nel terzo – Iñárritu – il mondo dei defunti viene evocato da uno dei disperati del mondo contemporaneo e mescolato ai drammi sociali dei vivi.

Tutti e tre i film hanno a che fare con l'aldiquà. Tutti e tre sono stati definiti film "politici". *Lo zio Bonmee che si ricorda le vite precedenti* lo è in maniera esplicita, ancorché ermetica per lo spettatore occidentale – parliamo delle sequenze fotografiche in cui i militari catturano i misteriosi scimmioni del villaggio e dei riferimenti ai conflitti del passato thailandese. *Biutiful*, a sua volta, mette in scena l'universo apocalittico, dalle chiare ascendenze bibliche, di una metropoli contemporanea, Barcellona, che muore lentamente insieme al protagonista e dove marxianamente i corpi dei lavoratori sono essi stessi merce di scambio, venduti a qualche centinaio di euro, e gettati a mare quando soffocano in una lurida cantina a causa di una stufa difettosa. *Hereafter*, che pure mette in scena tragedie contemporanee come lo Tsunami, il terrorismo e la crisi economica, diviene politico nel momento in cui rivendica il confronto e la riappacificazione con la morte come unico possibile riscatto di una società incapace di pensarsi come tale, e offre una seconda possibilità ai suoi personaggi, ai suoi individui disgregati – e questa è l'ennesima costruzione eastwoodiana di piccole famiglie artificiali, padri, figli, fratelli, spesso acquisiti e mai naturali, costruite (forse) dopo lutti e perdite dolorose.

In che senso, però, potremmo pensare che questi tre film siano usciti non per caso nello stesso momento? Voglia di spiritualità? Rifugio nella dimensione ultraterrena? Non sappiamo ancora se questa potrà risultare, nel breve futuro, una tendenza generale; certamente, tuttavia, le opere qui analizzate non si prestano a qualsivoglia equivoco di questo genere. Mettendo il trapasso in scena frontalmente, nessuna di esse rinuncia a puntare tutto sul dato terreno, sociale, politico, culturale. Non si vergognano di esibire esplicitamente l'aldilà, ma funzionano come modelli filosofici di esistenza contemporanea. Il fatto che poi i protagonisti dei film di Apichatpong Weerasethakul e Alejandro Gonzàlez Iñárritu, che si preparano a morire durante tutto il film, poi vedano se stessi nell'atto di defungere e accompagnino la propria immagine con *pietas* nell'aldilà, forse ci parla delle ricomposizioni in atto nella comunità globale. Mai come in questi anni, la circolazione dei traumi storici e la negoziazione tra modelli sociali differenti ha assunto rapidità esponenziale. Così come merci e concetti immateriali del capitale vengono furiosamente spostati da ovest a est, e da nord a sud, anche forme di identità, riconoscimento dell'altro, solidarietà di vedute – per fortuna – circolano con insistenza. Nulla di nuovo sotto il sole, si dirà. Con una differenza, però, sorprendente. Il cinema, dato per morto come istituzione, linguaggio e medium, continua paradossalmente a fornire un esperanto di discorsività socioculturale, più e meglio di altri mezzi espressivi che circolano anch'essi con insistenza, sì, ma senza mai perdere un aspetto idiolettale incrollabile (la televisione, per esempio). E dunque questi tre film, e il pulviscolo di pellicole che abbiamo citato, non sono un mero rispecchiamento dell'*air du temps*, anzi cercano di ricostruire faticosamente le forme del lutto e del rimosso della storia contemporanea. Gli spasmi dell'11 settembre e relative guerre, la crisi economica più globale della storia, l'impressionante interdipendenza che si è creata tra decentramento dei luoghi di produzione e sviluppo democratico, la velocità con cui si propagano le rivolte (nel mondo arabo, per esempio), sono tutti segni che vengono assorbiti e rielaborati dai film, essi stessi, del resto, protagonisti di questo strano *social network* immateriale che è il circuito del simbolico oggi.

Hereafter

Biutiful

I tre film di cui parliamo hanno a che fare con tutto ciò? A parere di chi scrive, la risposta non può che essere affermativa. Le differenti, persino antagonistiche, forme stilistiche scelte dai tre registi sono altrettanti tentativi di esprimere una opzione *dicibile* in termini narrativi dei trapassi e dei lutti che il mondo a noi contemporaneo suggerisce. Un mondo, il nostro, sospeso tra filoneismo di marcata matrice tecnologica e senso di perdita e impoverimento – come se ci trovassimo di continuo a posare le mani sulle bare dei caduti mentre la smaterializzazione tecnologica avanza e moltiplica i contatti tra i vivi. Sembra impossibile cioè che, a fronte di tutta questa connessione reciproca, la morte si dia ancora come irreversibile e non contattabile.

E dunque *guardarsi morire*, o farsi accompagnatori di anime intrappolate, risulta sotterranea pulsione di morte – liberarsi, prima ancora che liberare – e richiesta frustrata di un'altra possibilità sociale.

Roy Menarini

Showtime

Kwan, e con essa descrive altresì i sentimenti e le emozioni di chi ne fa parte. La narrazione spappolata di *The Island Tales* è adeguata allo scopo, raccontare i dubbi e i turbamenti di un gruppo di uomini e donne costretti a vivere in un presente che non dà loro nessuna sicurezza; *flashback* e *flashforward* servono a smontare azioni, reazioni, luoghi, pensieri; e mentre il *qui* subisce un irreparabile sgretolamento, il *dopo* non promette niente di buono. È un film sull'*handover* e sull'incognito a cui è destinato un paese intero, *The Island Tales*, ma è anche un film che getta lo sguardo sul domani, magari dieci anni più tardi, adesso. Non è dunque casuale che l'opera di Kwan che più gli si avvicina sia la più recente, *Showtime* (*Yongxin tiao*, 2010), sia nel montaggio nervoso, sia nei piani temporali intrecciati. Più che a *Rouge*, la contemporaneità "invasa" dal passato di *Showtime* (per allestire uno spettacolo, alcuni giovani attori teatrali vengono aiutati dai fantasmi di attori del 1936) rimanda proprio all'irrequietezza di *The Island Tales*: in entrambi, la realtà dei fatti e il legame che con essa intrattengono i personaggi sono espressi dal montaggio. Così anche in *Everlasting Regret*, dove i cambiamenti epocali (dagli anni Quaranta fino ai primi Ottanta) si fanno sentire esclusivamente attraverso le parole dei protagonisti, che mai però ne fanno una "tematica del discorso". I mutamenti sociali, politici e culturali della Cina in quattro decenni entrano nelle case di *Everlasting Regret* in maniera intensa (la fine di Sammi Cheng ne è un esempio) ma non con l'aggressività dell'argomentazione da dichiarare e affrontare. Come sempre, è la persona ad essere lo specchio di ciò che accade fuori dalle finestre e dalle porte, ed è il montaggio di Kwan – più che la sua macchina da presa – a *registrarlo*.
Non sono necessari quindi salti mortali per riscontrare un'uniformità ideologica nel cinema di Stanley Kwan. Nei film ambientati nel passato, egli ascolta la Storia con l'udito dei personaggi e la recupera a modo suo (un modo *assolutamente* autoriale) con la composizione delle "frasi visive", per tentare di costruire ponti col domani; nei film al presente, d'altro canto, egli non si ferma mai al dato di fatto, ma osserva l'orizzonte, gettando di nuovo ponti sul futuro. E questo domani che in *Love unto Waste* è rappresentato da un paese in pieno e incontrollato sviluppo dove solitudine e malattia la fanno da padrone, che in *Full Moon in New York* ha la forma di una metropoli da sogno in cui ci si perde e non ci si (ri)trova, che in *Red Rose, White Rose* veste i panni del "perfetto modello dell'uomo cinese moderno", questo domani è il nostro futuro, quello che ci riguarda da vicino. Il futuro che in *Rouge*, per esempio, ci fa sentire inadeguati ai veri sentimenti, e che in *The Island Tales* ci mette di fronte a una vita di perplessità senza rimedio. *Oggi*. D'altronde, *Hold You Tight* (*Ue kuai le yue duo luo*, 1997) inizia all'aeroporto e finisce su un ponte. In tutti i film di Stanley Kwan ci si allontana dai luoghi del presente senza la certezza di ritornarvi: per onorare i defunti e cercare spiegazioni (da Hong Kong a Taiwan: *Love unto Waste* e *Hold You Tight*), per trovare la felicità (da Taiwan, Hong Kong e Cina continentale a New York: *Full Moon in New York*), per necessità (gli studi cinematografici che in *Center Stage* si spostano tra Shanghai e Hong Kong a causa della guerra), per imprecisati impegni (dall'isola alla terraferma: *The Island Tales*), per fuggire dal caos e inseguire il successo (da Shanghai a Hong Kong: *Everlasting Regret*). Il cinema di Stanley Kwan, attuale e amaramente pertinente alla contemporaneità, non è fatto di punti fermi. È un cinema instabile.

Pier Maria Bocchi

L'estetica (della traiettoria) delle pallottole

Il noir secondo Johnnie To

Il primo pensiero che sovviene a chi si accinge al non facile compito di raccontare la personalissima epica della rappresentazione di Johnnie To è lo stesso che colpisce chi guarda i suoi film: la certezza che nulla di quel che possiamo dire può davvero descrivere quello che abbiamo visto sullo schermo. La narrazione, che induce lo spettatore a non distogliere l'attenzione fino ai titoli di coda, è di tale potenza che poche saranno le effettive possibilità di trasmettere il risultato di tanta abilità e dedizione col semplice uso delle parole. Del resto il regista stesso lascia volentieri spazio alle immagini, cui affida sempre i momenti migliori delle sue storie, senza quasi mai sentire il desiderio di ricorrere all'ausilio di una qualsiasi sottolineatura verbale.
Johnnie To è un regista che ha sviluppato uno stile personale: le sue rappresentazioni sono innanzitutto il risultato della riuscita combinazione tra un ottimo uso degli attori e una capacità estetica raffinata. La sua abilità registica gli è valsa numerosi riconoscimenti, ma soprattutto la fama nel circuito dei festival e la passione incondizionata di moltissimi fan in tutto il mondo. To inizia la sua carriera negli anni Settanta, ma è dalla metà dei Novanta in poi, quando col collega Wai Ka-Fai fonda la Milkyway Image, che il suo talento è destinato a produrre lavori in grado di lasciare un segno duraturo nel genere noir. Se è pur vero che nei film di quel periodo comincia a delinearsi molto più chiaramente la sua concezione pessimista di un mondo governato da un destino ineluttabile, è da un certo punto in poi che la sua produzione, fatta eccezione per le commedie, avvalendosi di uno stile di narrazione a mano a mano sempre più ellittico e frammentato, comincia a tratteggiare quello che si può considerare una sorta di universo parallelo del regista. Veniamo così, film dopo film, introdotti in un mondo in cui le tematiche di base si intrecciano fino a divenire costanti e alcuni attori a lui più cari vengono impiegati in parti simili, fino al trionfo di autocitazionismo rappresentato da *Vendicami* (*Fuk Sau*, 2009), in cui Simon Yam e Anthony Wong recitano i ruoli antagonisti che avevano già nel precedente riuscitissimo *Exiled* (*Fong Juk*, 2006) e, come in quel caso, combattono fino alla fine, senza che questo significhi la vittoria di nessuno dei due contendenti.
La tematica presente in gran parte dei film di To è quella comune al noir classico, prevalentemente di derivazione francese, in alcuni casi con dichiarati omaggi a Jean-Pierre Melville e in altri all'estetica del duello e alla poetica dell'antieroe di matrice americana, talvolta *western*, nello stile di Sam Peckinpah. I suoi protagonisti prendono le loro decisioni in un clima di drammatica consapevolezza del fatto che niente di quel che sceglieranno di fare li salverà dal proprio doloroso destino. Le scelte, solo in apparenza libere, che ciascuno dei protagonisti compirà in un dato momento, finiranno per complicare irreversibilmente la vita di tutti quelli che sono anche solo lontanamente coinvolti nella storia. E questo perché le azioni hanno sempre una conseguenza, per lo più imprevedibile e quasi sempre nefasta, e nemmeno la più banale delle decisioni sarà esente dallo scatenare le ire del demiurgo di turno. Il boss, la nemesi, il killer o anche solo gli esecutori materiali del primo crimine, quello che apre le danze, non sono altro che il punto di partenza. Altro sarà quello di arrivo, che spesso vede la luce del giorno splendere sulle macerie di ciò che era stato costruito il giorno prima. Pistole smarrite e personaggi dal cuore ambiguo sono alla base della rappresentazione noir di To, nella stessa misura in cui le città che fanno da sfondo ai suoi duelli sono sempre piovose e notturne, in un trionfo di luci riflesse da ombrelli e gocce di pioggia su visi resi uguali dall'amnesia o dalla danza che i protagonisti sono costretti a intraprendere per sfuggire, sia pure solo per poco, al destino tragico che essi stessi hanno scritto con le loro azioni. Il concetto del destino, che fa capolino con insistenza già in *Running on Karma* (*Daai zek lou*, 2003), co-diretto insieme al fido Wai Ka-Fai, viene esaltato e reso protagonista nel recente *Vendicami*, dove si incrociano la poetica dell'antieroe destinato a una catarsi inimmaginabile all'inizio della storia, e quella del killer solitario sul modello di Melville; infatti il personaggio di Costello, interpretato non a caso da un indurito Johnny Hallyday, convocato a seguito del rifiuto di Alain Delon, è un chiaro omaggio a *Frank Costello faccia d'angelo* (*Le Samouraï*, 1967) del maestro francese. Tenendo saldo il principio di avvalersi sempre di un intreccio solido a base di tradimenti che rivelano una contrapposizione tra Bene e Male, spesso sfumati e mai del tutto nettamente distinti, To utilizza la rappresentazione per dare enfasi ai concetti espressi nel testo.
L'originalità delle sue soluzioni registiche gli vale l'attenzione internazionale, grazie soprattutto all'uso particolarissimo degli elementi di scena all'interno delle sequenze d'azione. Gli oggetti inanimati divengono una costante

fonte di sorpresa nell'uso che il regista sceglie di farne: il loro movimento è sempre inaspettato e porta invariabilmente allo stupore di fronte all'estetica complessa che spesso ne consegue. Porte, cubi di materiale compresso, tende e tutto quel che è presente in scena al momento del confronto svolgono un'azione coreografica, tesa sempre a lasciare lo spettatore sorpreso più dal prodigio che si verifica davanti ai suoi stessi occhi, che non dall'insito tradimento che il loro movimento svela. E spesso quel che viene mostrato è la duplice natura di tutti i contendenti, natura che solo parzialmente era stata celata da una metaforica tenda all'inizio delle ostilità. L'uso sapiente delle luci – riflessi del male che abita l'anima dei contendenti – rende poetica una semplice pioggia sopra un mare di ombrelli, con nessuna faccia di cui ci si possa ricordare a portarli.

Le scene corali sono sempre le migliori nei film di To, poiché in definitiva sono quelle in cui il regista mette in campo tutto l'armamentario necessario a comprendere lo spirito dei contendenti e la magia dei loro sfavillanti combattimenti. Le armi, tanto i proiettili e le loro traiettorie tracciate con una meticolosa precisione, quanto le porte e le tende usate per nascondersi o ripararsi e da dietro cui colpire l'altro, sono il cuore della rappresentazione, come a voler suggerire che a parlare sono sempre e soltanto loro, mai chi le impugna.

Lo stile di narrazione è personale, ellittico e in molti casi frammentato, il punto di vista dello spettatore è quasi sempre quello del protagonista e lo svelamento per gradi successivi rende il racconto gravido di molte sorprese. La regia segue stancamente il percorso tracciato dai protagonisti nell'ottica di un progressivo arricchimento di prospettiva, teso a sottolineare l'ineluttabilità del destino e l'impossibilità di ciascuno di sfuggire alle conseguenze delle azioni compiute in uno stato di parziale conoscenza. La raggiunta percezione dell'enormità del crimine che ciascuno ha commesso, o è costretto a commettere dalle circostanze cui si trova, viene quasi sempre fatta coincidere con l'avvenuta consapevolezza del dato di fatto che seguire la propria strada, ovunque essa porti, resta sempre e comunque l'unica cosa da fare. L'amicizia e la fratellanza sono sempre al maschile. I killer mandati a uccidere e quelli mandati a proteggere il povero Wo in *Exiled* si incontrano e, dopo qualche sparatoria, si comprendono. Il tutto col solo ausilio di sguardi lanciati attraverso le acrobazie messe in campo per sfuggire ai proiettili. L'esilio del titolo è innanzitutto mentale: nessuno ha un posto a cui tornare, il povero Wu torna proprio al momento sbagliato e il suo esilio non sarebbe mai dovuto finire. I colleghi solidarizzano sulla base di un terreno comune, rassegnati come sono a un destino fatale, ma al contempo fieri e solidali, proprio come i killer di *Vendicami*, che dapprima uccidono chi ha ucciso e solo dopo scoprono chi li aveva mandati. Il confronto sfocia in un vero duello soltanto quando tutte le carte sono state scoperte, e in entrambi i film la poetica della sconfitta permea ogni passaggio, come a voler sottolineare la condanna intrinseca nella scelta di aiutare, in contrapposizione a quella di uccidere.

Il killer di To non è mai totalmente buono o cattivo. Spesso è un oscuro personaggio, afflitto dai suoi tormenti, curvo sotto il peso di un passato inconfessabile, il quale segue un'idea o un pensiero, che lo porterà fatalmente dalla parte del Bene e quindi dalla parte di chi perderà, alla fine, il confronto col Male. Un Male che sembra essersi rafforzato dopo il ravvedimento del killer. Ed è proprio l'intrinseca conoscenza del Male che porterà il protagonista a combatterlo da dentro, prima di tutto dentro se stesso e poi nell'organizzazione di cui fa parte ancora mentre decide di combattere la sua stessa natura. Paradossalmente il protagonista finisce per continuare a uccidere, ma per il motivo opposto per cui lo aveva fatto fino a poco prima. Infatti, se in un primo momento ammazzava perché gli era stato ordinato di farlo, da un certo punto in poi ucciderà per tentare di mettere le cose a posto e sottrarsi in questo modo al giogo di chi per primo lo aveva indotto a premere il grilletto. A questo punto la nemesi di un tale antieroe non può che essere il suo capo, in un caso George Fung, nell'altro Boss Fay – entrambi interpretati da un mefistofelico Simon Yam – il quale non fa altro che fungere da detonatore per l'esplosione di pallottole e solidarietà maschile messa in campo dopo le sparatorie iniziali.

L'atmosfera è sospesa, la sfida è stata lanciata, il duello può dunque cominciare. Da una parte c'è il Male, sotto forma di regole che non vanno mai violate, di codici non scritti ma non per questo meno infrangibili, dall'altra la solidarietà maschile, un altro archetipo di genere, che mai ha creato problemi a chi ne è ammantato come nel caso dei film di To. I suoi eroi diventano tali sempre solo a un certo punto della storia, e se in *Exiled* il punto di svolta è la solidarietà al vecchio compagno delle battaglie passate, in *Vendicami* è soltanto la decisione di aiutare un uomo a perseguire la sua vendetta. In entrambi i casi questo processo aprirà il Vaso di Pandora più nefasto della storia del cinema noir: quello della ferocia del Male che si scaglia dritto contro un Bene appena nato, ma già condannato dalla sua stessa inconsistenza, nutrita solo dalla labile speranza che alla fine venga fatta giustizia.

Tutto questo nel cinema di Johnnie To è raccontato prevalentemente per immagini. Solitamente si tratta di un campo lungo che abbraccia l'epica della sfida, monopolizza l'attenzione dello spettatore col solo espediente di far vorticare davanti al suo sguardo rapito tutto quel che c'è in scena e, infine, ottiene la sua totale dedizione alla causa del perdente. Perché tutto quel che accade sarà solo mostrato, quasi mai motivato e nemmeno per un attimo ci verranno date speranze che possa finire in un modo piacevole. Sono storie nere e Johnnie To sa come raccontarle. Il punto che il regista riesce sempre a toccare è nel cuore di chi guarda, dove si annida il desiderio che, almeno per una volta, il Bene possa trionfare, a dispetto del fatto che la mente razionale dello spettatore sa per certo che, invece, non accadrà neanche questa volta.

Anna Maria Pelella

Vendicami

Lotta di classe fra sessi

La commedia romantica secondo Pang Ho-cheung

Nella storia del cinema di Hong Kong la commedia è da sempre uno dei cavalli di battaglia della produzione nazionale, organizzata in diversi filoni di maggiore o minore successo a seconda del momento, quali la commedia dell'assurdo – surreale erede di uno *slapstick* un po' becero – la *gongfu-comedy* e la commedia romantica. È anche uno dei generi che, per la differente natura che assume nel contesto orientale a causa di un peculiare approccio all'idea di comicità, risulta essere non sempre facilmente smerciabile al di fuori dell'area asiatica, a differenza di altre produzioni che per il loro spinto esotismo (ad esempio i *wuxiapian*) o per la loro maturità (i *noir*-polizieschi hongkonghesi sono tra i migliori prodotti al mondo) non incontrano le medesime difficoltà. Così, nonostante l'apertura, per l'industria cinematografica di Hong Kong, del "nuovo" ampio mercato costituito dalla Cina continentale dopo il rientro della regione nell'alveo della Repubblica Popolare, la commedia ha sofferto, più di altri generi, della crisi che nei primi anni del 2000 ha colpito la cinematografia nazionale. Le società hongkonghesi che mirano all'esportazione devono ora, infatti, rispettare le restrizioni imposte dal governo cinese quali evitare il nudo, gli elementi sovrannaturali e le storie in cui vincano i cattivi, oltre che dover ricevere un'approvazione ufficiale della sceneggiatura prima dell'inizio delle riprese[1]. Le commedie per prime si sono ritrovate, dunque, a dover edulcorare non di poco la propria formula per reinventarsi, col risultato, nel caso delle commedie "rosa" o romantiche, di divenire spesso ancor più *naïf* di quanto già non tendessero a essere.

Edmond Pang Ho-cheung, eclettico regista che ha esordito giovanissimo per poi dividersi tra scrittura, radio, produzione televisiva e regia cinematografica, oltre che concedersi piccoli ruoli d'attore, si è imposto sulla scena come uno dei principali fautori della rielaborazione della commedia, riscuotendo diversi successi in patria e una certa notorietà anche all'estero. Cineasta poliedrico e versatile, forte delle numerose esperienze maturate, ama giocare con la commistione di genere proponendo un'alternativa originale, seppure non sempre dall'esito felice, all'altrimenti generalizzato appiattimento di tale produzione. Pur dedicandosi anche ad altri generi – di recente successo il suo horror-politico *Dream Home* (*Wai dor lei ah yut ho*, 2010) – è la commedia dei sentimenti

La letteratura sulla pornografia, appunti di viaggio/1

Femminismo e dintorni

Basta digitare "pornography" nella barra di ricerca di Amazon.com (e selezionare la categoria "books"), per accorgersi che la letteratura sulla pornografia appare proliferante quanto la pornografia stessa. Nell'ultimo decennio, i volumi dedicati al porno ammontano a circa 200 – e *solo* nel mercato editoriale anglo-americano; sommandovi i libri pubblicati nello stesso periodo in alcuni paesi europei (Francia, Italia, Germania[1], Svezia[2], Olanda[3]) arriviamo a circa 250 *items* (a cui dobbiamo aggiungere almeno la rivista *Sexualities*). Una buona messe; soprattutto per un genere di discorso "posizionato al più basso livello della considerazione culturale"[4] – come scriveva Linda Williams vent'anni fa (quando i libri dedicati alla pornografia si contavano su una mano). Negli anni Duemila, questa letteratura si inserisce all'incrocio tra inflazione pornografica e sessualizzazione pubblica (un processo che qualche anno fa Williams ha riassunto nella nozione di *on/scenity*[5]). Da un lato, le pubblicazioni dedicate alla pornografia (nelle diverse tipologie della ricerca scientifica, dell'inchiesta giornalistica, della denuncia sociologica, del pamphlet polemico, ecc.) *conseguono* alla massiccia proliferazione dei prodotti hardcore, di cui intendono mettere in luce i caratteri distintivi, i riflessi sociali, il valore (o disvalore) culturale; dall'altro lato, e circolarmente, queste pubblicazioni *determinano* l'introduzione della pornografia (e del discorso *sulla* pornografia) all'interno delle agenzie sociali (università, giornali, musei), cooperando alla sua progressiva emersione dall'o/scenità alla scena pubblica – e determinando dunque un effetto a catena che porta a parlarne (e a scriverne, e a vederne...) sempre di più.

Tenteremo qui di tracciare (seppure a grandissime linee) una cartina di orientamento della letteratura sulla pornografia degli anni Duemila; il nostro è poco più di un abbozzo, che non manifesta alcuna pretesa di esaustività. Il lettore dovrà perdonare, anzi, eventuali inesattezze, forzature (e rimozioni) compiute durante il processo cartografico; ma il territorio è molto esteso e (quasi) inesplorato, e queste righe rappresentano perlopiù appunti di viaggio. Facciamo la tara, anzitutto, della (ricca) produzione manualistica dedicata, antiteticamente: a) alla disintossicazione dalla *pornography addiction* (dell'uomo) attraverso le più disparate tecniche di "autoguarigione" – di matrice psichiatrica, confessionale, sessuologica[6] (autoipnosi compresa[7]); b) alla magnificazione del potenziale sessuale (della coppia) attraverso il training pedagogico – spesso condito da un pizzico di *feminism pro-sex* – di un esperto/a dalla riconosciuta "expertise pornografica", *mainstream* (Nina Hartley)[8] o *alternative* (Tristan Taormino)[9] che sia. I volumi riconducibili alla prima categoria – concernenti una patologia controversa, medicalmente non riconosciuta, quale quella della *pornography addiction* – partecipano attivamente al (rinato) *anti-pornography movement*. I volumi riconducibili alla seconda categoria, invece – sorta di estensione *do it yourself* dell'immaginario pornografico –, si inseriscono organicamente nell'indotto del porno, facendo il paio con le (auto)biografie dei pornodivi più famosi[10]. Con l'esclusione di questa produzione – che rientra solo tangenzialmente nel nostro campo d'interesse, al di là della sua evidente centralità commerciale – le pubblicazioni sulla pornografia sembrano potersi suddividere (almeno a un certo livello di astrazione bibliometrica) in due branche principali (segmentabili ulteriormente al loro interno). Con ampio beneficio di inventario, le definiremo rispettivamente: "(neo)femminista" e "(neo)culturalista". Per motivi di spazio, dedicheremo il proseguo dell'articolo esclusivamente alla prima branca; rimandiamo invece il lettore al prossimo numero per l'esplorazione della seconda.

Cominciamo dunque dalla tranche (neo)femminista, azzardando cautamente un'ipotesi di ricerca che studiosi/e più competenti di noi potrebbero in seguito sottoporre a verifica. La rinascita del femminismo anti-porno a cui abbiamo assistito nell'ultimo decennio[11] – e che nell'America bushiana ha coinciso con una nuova ondata "macdworkinista" pro-censura – sembra essere motivata da due ordini di fattori: a) un fattore "estrinseco", certamente, rappresentato dall'esasperazione performativa con cui la pornografia contemporanea (gonzo in primis) ha *discorsivamente* post- (o dis-) umanizzato il corpo della donna, trasformandolo in un mero involucro di carne da inzeppare, lordare, dilatare[12]; b) e un fattore "intrinseco", consustanziale – questa l'ipotesi che dicevamo – al rilancio (politico, accademico, culturale) degli *women's studies* dopo almeno un decennio (gli anni Novanta) di dominazione (e decostruzione) post-femminista e post-modernista che ne ha messo in discussione la stessa esistenza[13]; la nostra impressione – ripetiamo, tutta da dimostrare – è che il (neo)femminismo (o, meglio, alcune sue frange) abbia utilizzato la pornografia contemporanea come una piattaforma teorica per ri-attestare (di fronte all'*evidenza* della degradazione femminile) la validità della categoria

di "differenza sessuale", contrapponendosi al relativismo transgender di certo post-femminismo di ascendenza *queer*[14].
La maggiore (e più originale) esponente del (neo)femminismo anti-porno (almeno nel panorama europeo) è senza dubbio la filosofa morale italiana (naturalizzata francese) Michela Marzano, autrice dei due influenti volumi *La Pornographie, ou l'épuisement du désir* e *Malaise dans la sexualité. Le piège de la pornographie* – quest'ultimo versione pamphlettistica (e militante) del primo, dotato invece di maggiori ambizioni teoriche. Marzano sottopone le (tradizionali) argomentazioni femministe contro la pornografia – naturalizzazione della disuguaglianza sessuale[15], restaurazione della società patriarcale[16], mercificazione del corpo della donna[17], ecc. – a una sorta di *déplacement* filosofico, sostituendo alla categoria (politica e particolare) di "genere" – privilegiata delle sue "colleghe" anglosassoni – quella (filosofica e generale) di "soggetto"[18]. Secondo la studiosa, la pornografia rappresenta "una forma di negazione della sessualità"[19], poiché "[mette] in scena una visione strumentale dell'essere umano attraverso l'affermazione di un dispositivo di de-personalizzazione"[20]. L'innovazione di Marzano risiede nella traslazione bio-politica delle argomentazioni femministe a entrambi i generi sessuali, sussunti nella categoria di soggetto (o di "umano"): la pornografia "maschera l'affermazione di una dittatura, di un sistema di forze"[21] che ingabbia donna *e* uomo, indebolendone il reciproco desiderio. Due i punti di debolezza del discorso di Marzano. Anzitutto, la limitata conoscenza (storica e teorica) della pornografia da parte dell'autrice, come si evince (tra le altre) dalle seguenti affermazioni:

> Il soft mostra in primo piano scene di fellatio, di penetrazione vaginale e anale, di feticismo e di "bondage". L'hard o "ultra hard", invece, mostra l'introduzione nella vagina o nell'ano di diversi oggetti, la doppia penetrazione (vaginale e anale al contempo), il sadomasochismo (bruciature e ferite incluse), la scatologia, la zoofilia, lo stupro, la necrofilia, ecc.[22]; I porno classici [anni Settanta] non raccontano mai una storia. [...] Essi non presentano alcuna logica. [...] Non c'è alcuna evoluzione né progressione in questi film. Le scene si succedono senza alcun ordine, con l'unica intenzione di mostrare un certo numero di accoppiamenti. Ne risulta una grande povertà narrativa e una "violazione" dell'immaginazione dello spettatore[23]; A partire dagli anni 1995-1996 le produzioni di maggiore successo commerciale sono rappresentate dai film speciali: S/M (bruciature, ferite), bondage, stupri collettivi, scatologia, zoofilia, satanismo, tortura (con catene, pinze, cera bollente, spilli), rapporti con handicappati, ecc.[24].

È quasi superfluo confutare queste affermazioni: l'hard-core è fondato sul "principio di visibilità" dell'atto sessuale, che il soft-core non esplicita[25]; nella storia del genere, i porno-chic anni Settanta sono stati gli unici a edificare universi narrativi coerenti[26]; i film "speciali" (come li definisce l'autrice, invero un po' ossessionata dal *kinky*) continuano a rappresentare singole (e in alcuni casi microscopiche) nicchie di mercato. Emblematica, del resto – lo notiamo *en passant* –, l'assenza di Linda Williams (e di qualunque altro esponente dei *porn studies*) dalla nutritissima bibliografia de *La Pornographie, ou l'épuisement du désir*. In seconda battuta, e strumentalmente alla sua argomentazione, Marzano concepisce la pornografia come un costrutto ontologico (seppure polarizzato in negativo), dotato di una *realtà* trascendente (e indifferente a) qualunque incarnazione empirica (materie espressive, piattaforme mediali, contesti di ricezione). La pornografia appare come un dispositivo metastorico di "cancellazione dell'umano"[27], che non c'è motivo di interrogare ulteriormente. Ne consegue una visione monolitica (e monologica) della pornografia – questa sì tipicamente femminista –, che non rende conto né della sue tipologie morfo-culturali (secondo l'asse intergenerico/parafiliaco/sottoculturale) né delle sue modalità di fruizione (pubblica, solitaria, *couple oriented*, ludica, ecc.) e (ri)assunzione (social network e *prosumerism* compresi).
Come avvenuto negli anni Ottanta/Novanta – quando si erano scatenate le cosiddette "Feminist Sex Wars" tra *anti-pornography feminism*[28] e *sex-positive feminism*[29] –, la letteratura (neo)femminista anti-porno ha funzionato da catalizzatore polemico, portando la discussione sulla pornografia a polarizzarsi in due opposti campi: i sostenitori (da un lato) e gli oppositori (dall'altro) del paradigma anti-porno. Nel primo campo rientrano tre tipologie di pubblicazioni: a) le inchieste giornalistiche, finalizzate a denunciare lo sfruttamento dei *sex workers*, e la deriva "estremista" della pornografia contemporanea[30]; b) le ricerche scientifiche (di matrice sociologica, psicologica, politologica), finalizzate a descrivere le (distruttive) conseguenze cognitive, fisiologiche e psicosociali della pornografia sull'uomo[31], e a calcolarne i costi complessivi[32]; c) le autobiografie (più o meno romanzate) di ex pornodive che, abiurata l'antica professione, e ispirandosi al famoso *Ordeal* di Linda Lovelace[33], raccontano i sordidi retroscena della pornografia, i soprusi vissuti, le violenze subite, ecc[34]. Per ciò che concerne il campo degli oppositori, invece, possiamo ravvisarvi un'ulteriore bipartizione, distinguendo tra "femminismo pro-sex" e liberalismo anti-censura. Entrambi gli schieramenti rigettano aspramente le "equivalenze" del femminismo anti-porno (pornografia = pedofilia; pornografia = prostituzione; pornografia = mafia; pornografia = odio; pornografia = degrado[35]), accusandolo per così dire di "truffa semantica". Nelle sue diverse sfaccettature, il femminismo pro-sex rappresenta una diretta evoluzione del *sex-positive feminism* anni Ottanta, da cui riprende (ulteriormente esaltandola) la concezione emancipazionista della pornografia, anche (e soprattutto) in rapporto alla sessualità femminile. Con una differenza importante: le sue principali esponenti – dalla *post-porn-modernist* Annie Sprinkle[36] a Ovidie Becht, autrice del famoso *Porno Manifesto*[37] – provengono *direttamente* dal campo della pornografia, piuttosto che dal *civil rights movement* (o dalle università). Ne derivano due diverse conseguenze: il riconoscimento (quasi "sindacale") della pornografia come professione socialmente legittimata; la produzione (più o meno *mainstream*[38] o indipendente[39]) di una pornografia *female* – se non proprio *feminist – oriented*.
Gli oppositori di matrice *liberal*, invece, segnano un salto di continuità rispetto agli anni Ottanta/Novanta. Non si tratta più (solo) di difendere (seppure a denti stretti) la libertà di espressione in *ogni* sua forma contro il conservatorismo pro-censura, cercando un equilibrio tra controllo della pornografia e rispetto del *free speech*[40]. Similmente a quanto sostenuto dalle femministe pro-sex, la pornografia viene considerata (anche) come un mezzo di espressione (e di intrattenimento) legittimo, e tutt'altro che moralmente deprecabile; sta all'*interpretazione* (assennata e responsabile) dello spettatore attribuirgli liberamente (e libera/mente) un significato, a partire dalla sua costitutiva "polisemicità"[41]. Ed è proprio attorno al "diritto all'interpretazione" della pornografia che ruota *Pornosofia* di Simone Regazzoni[42], ultimo pamphlet *liberal* di lingua italiana in ordine di uscita (e piccolo caso editoriale dello scorso anno). Dedichiamogli, in conclusione, alcune osservazioni. Sottolineiamo anzitutto che *Pornosofia* rappresenta una virtuale risposta (ugualmente *philosophically enhanced*) al nuovo femminismo anti-porno di Michela Marzano, principale bersaglio polemico dell'autore. Regazzoni rivendica, infatti, "il diritto a una libera interpretazione del pop porno [termine con cui etichetta la pornografia contemporanea] intesa come contro-appropriazione", cioè come decostruzione dei "limiti di una certa lettura dominante del pop porno come incarnazione del male"[43]. Peccato che finisca per eccedere in senso opposto, affermando derridanamente che la pornografia "è aperta a [...] infiniti usi e manipolazioni"[44], come se non avesse un preciso "valore d'uso". Ed è proprio la definizione di pornografia a rappresentare la principale debolezza della speculazione "pornosofica" di Regazzoni: "Il pop porno è la *real-fiction* visuale del rapporto sessuale [...], vale

Michela
Marzano

Malaise dans la
SEXUALITÉ

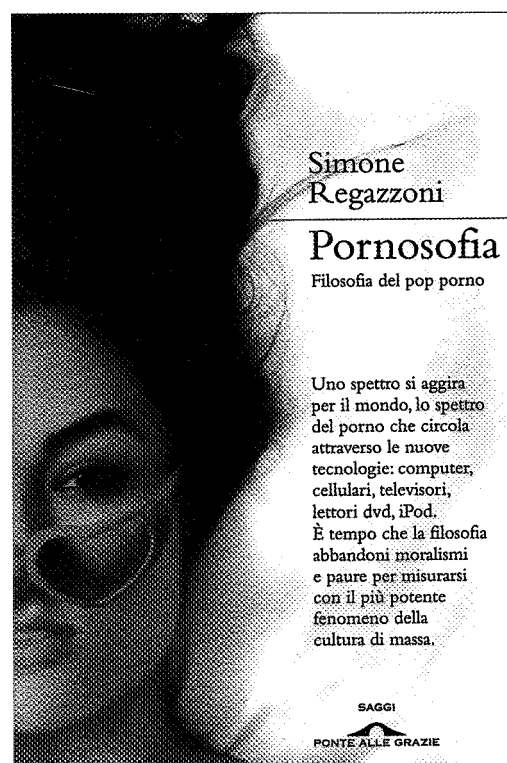
Le piège de la pornographie

JC Lattès

a dire: una *fiction* visuale in cui gli attori fingono di fare ciò che in realtà fanno"[45]. Secondo l'autore (curiosamente vicino ad André Bazin, in questo senso), il sesso manifesta una "densità ontologica" tale da non poter essere finzionalizzato – come se fosse impossibile recitar*lo*; come se fosse una scheggia di "reale" conficcata nella carne della finzione. Ma ogni performance pornografica (pochissime le deroghe) è finzionale in toto, perché *sempre* posteriore a un processo di disgiunzione enunciativa (quello che i greimasiani definiscono *débrayage*), senza cui non avrebbe esistenza semiotica. È poi il contratto di veridizione (che la pornografia ha storicamente stabilizzato sulla categoria dell'"essere") a determinare la *verità* del sesso, da intendersi dunque come un "effetto di senso" prodotto dal discorso pornografico.

Federico Zecca

Note

1. Cfr., per esempio, Marcel Feige, *Alles über Porno! Die Szene zwischen Internet, High-End, Reality und Alternative*, Berlin, Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2008; Philip Siegel, *Porno in Deutschland: Reise durch ein unbekanntes Land*, München, Belleville, 2010.
2. Cfr. Mattias Andersson, *Porr – en bästsäljande historia*, Stockholm, Prisma, 2005.
3. Cfr. Katrien Jacobs, Marije Janssen, Matteo Pasquinelli (a cura di), *C'lick me. A Netporn Studies Reader*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2007.
4. Linda Williams, "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess", *Film Quarterly*, vol. 44, n. 4, estate 1991, p. 3.
5. L. Williams, "Proliferating Pornographies. On Scene: An Introduction", in Id. (a cura di), *Porn Studies*, Durham-London, Duke University Press, 2004, p. 3.
6. Cfr., tra i molti titoli, Mark D. Chamberlain, *Confronting Pornography: A Guide to Prevention and Recovery for Individuals, Loved Ones, and Leaders*, Salt Lake City, Deseret Book Company, 2005; Wendy Maltz, Larry Maltz, *The Porn Trap: The Essential Guide to Overcoming Problems Caused by Pornography*, New York, HarperCollins, 2009; Donald L. Hilton Jr., *He Restoreth My Soul - Understanding and Breaking the Chemical and Spiritual Chains of Pornography Addiction Through the Atonement of Jesus Christ*, Peterborough, Forward Press, 2009.
7. Benjamin P. Bonetti, *Overcome Pornography Addiction with Hypnosis*, Arundel, Benjamin Bonetti Media, 2010.
8. Cfr. Nina Hartley, *Nina Hartley's Guide to Total Sex*, New York, Avery, 2006.
9. Cfr., tra i molti titoli dell'autrice, Tristan Taormino, *Pucker Up: A Hands - On Guide to Ecstatic Sex*, New York, William Morrow, 2001; Id., *The Anal Sex Position Guide: The Best Positions for Easy, Exciting, Mind-Blowing Pleasure*, Beverly, Quiver, 2009.
10. Cfr., tra i molti titoli, Jenna Jameson, Neil Strauss, *How to Make Love Like a Porn Star: A Cautionary Tale*, New York, ReganBooks, 2004; Marco Giusti, *Moana*, Milano, Mondadori, 2004; Ron Jeremy, *Ron Jeremy: The Hardest (Working) Man in Showbiz*, New York, It Books, 2008; Rocco Siffredi, *Io, Rocco*, Milano, Mondadori, 2006; Tera Patrick, Carrie Borzillo, *Sinner Takes All: A Memoir of Love and Porn*, New York, Gotham Books, 2010.
11. Cfr., tra gli altri, Pamela Paul, *Pornified: How Pornography Is Damaging Our Lives, Our Relationships, and Our Families*, New York, Henry Holy, 2005; Gail Dines, *PornLand: How Porn Has Hijacked Our Sexuality*, Boston, Beacon Press, 2010; in Italia, cfr. Annalisa Verza, *Il dominio pornografico. Femminismo e liberalismo alla prova*, Napoli, Liguori, 2006.
12. Cfr. Lauren Langman, *Grotesque Degradation: Globalization, Carnivalization, and Cyberporn*, in Dennis D. Waskul (a cura di), *Net.seXXX: Readings on Sex, Pornography, and the Internet*, New York, Peter Lang, 2004.
13. Cfr. Susan Faludi, "American Electra: Feminism's Ritual Matricide", *Harper's Magazine*, ottobre 2010.
14. Cfr. Judith Butler, *Gender Troble*, New York, Routledge, 1990; Patrick Califia, *Sex Changes: The Politics of Transgenderism*, Berkeley, Cleis Press, 1997; Judith Halberstam, *Female Masculinity*, Durham-London, Duke University Press, 1998.
15. Michela Marzano, *Malaise dans la sexualité. Le piège de la pornographie*, Paris, JC Lattès, 2006, p. 60.
16. *Ivi*, p. 98.
17. *Ivi*, p. 120.
18. Michela Marzano, *La Pornographie, ou l'épuisement du désir*, Paris, Hachette, 2003, p. 15.
19. *Ivi*, p. 39.
20. *Ivi*, p. 263.
21. *Ivi.*, pp. 13-14.
22. *Ivi*, pp. 183-184.
23. *Ivi*, pp. 186-187.
24. *Ivi*, p. 189.
25. Cfr. L. Williams, *Hard Core: Power, Pleasure, and "the Frenzy of the Visible"*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 1999 (1989).
26. Cfr. Pietro Adamo, *Il porno di massa. Percorsi dell'hard contemporaneo*, Milano, Raffaello Cortina, 2004.
27. M. Marzano, *La Pornographie, ou l'épuisement du désir*, cit., p. 196.
28. Cfr. almeno Catharine MacKinnon, *Feminism Unmodified*, Cambridge, Harvard University Press, 1987.
29. Cfr. almeno Nadine Strossen, *Defending Pornography. Free Speech, Sex, and the Fight for Women's Rights*, New York, Scribner, 1995.
30. Cfr. David Foster Wallace, *Consider the Lobster. And Other Essays*, New York, Little, Brown and Company, 2005; Frédéric Joignot, *Gang bang: Enquête sur la pornographie de la démolition*, Paris, Seuil, 2007.
31. Cfr. Mark B. Kastleman, *The Drug of the New Millennium. The Brain Science Behind Internet Pornoprapby*, Orem, Granite, 2001; Robert Jensen, *Getting Off: Pornography and the End of Masculinity*, Cambridge, South End Press, 2007; William M. Struthers, *Wired for Intimacy: How Pornography Hijacks the Male Brain*, Nottingham, Inter-Varsity Press, 2009.
32. Cfr. James R. Stoner Jr, Donna M. Hughes, *The Social Costs of Pornography: A Collection of Papers*, Princeton, The Witherspoon Institute, 2010; Mary Anne Layden, Mary Eberstadt, *The Social Costs of Pornography: A Statement of Findings and Recommendations*, Princeton, The Witherspoon Institute, 2010.
33. Cfr. Linda Lovelace, *Ordeal*, Secaucus, Citadel Press, 1980.
34. Cfr. per esempio Raffaëla Anderson, *Hard*, Paris, Le Livre de Poche, 2003.
35. Ovidie, *Porno Manifesto*, Paris, Flammarion, 2002, pp. 29-49.
36. Annie Sprinkle, *Post-Porn-Modernist. My 25 as Multimedia Whore*, Berkeley, Cleis Press,1998.
37. Ovidie, *op.cit.*
38. Cfr. Carly Milne, *Naked Ambition: Women Who Are Changing Pornography*, New York, Seal Press, 2005.
39. Cfr. Erika Lust, *Good Porn: A Women's Guide*, New York, Seal Press, 2009.
40. Cfr. Susan M. Easton, *The Problem of Pornography: Regulation and the Right to Free Speech*, London, New York, 1994.
41. Alan Soble, *Pornography, Sex and Feminism*, Amherst, Prometheus, 2002.
42. Simone Regazzoni, *Pornosofia. Filosofia del pop porno*, Milano, Ponte alla Grazie, 2010, pp. 72-80.
43. *Ivi*, p. 72.
44. *Ibidem.*
45. *Ivi*, p. 101.

I vecchi mostri vanno a morire

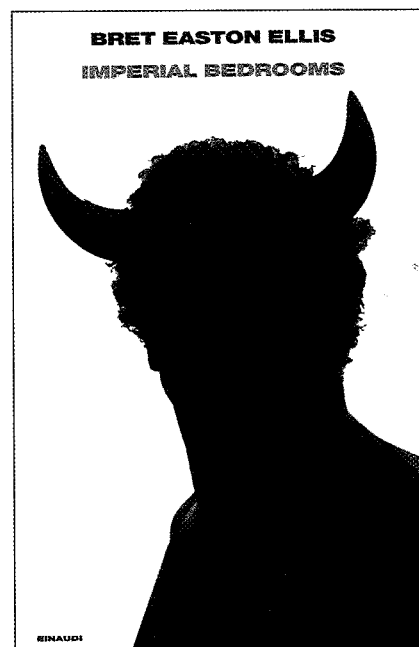
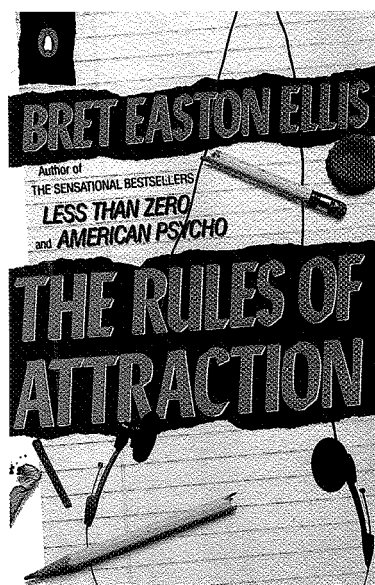
Bret Easton Ellis è il più importante scrittore americano *horror* degli ultimi venti, ormai quasi trent'anni. E il suo horror è quello più puro e "serio": non giochetti gotici con mostriciattoli e fantasmi, ma creazione – là dove sembrerebbe abitare una più o meno banale realtà, nel cuore della *ratio* occidentale – di immaginari e creature e inquietudini riferibili a un altrove orrorifico, alle metà oscure, alla deformazione del qui e ora. Il tutto, assecondato da una scrittura di sospiri, affanni e aritmie: paratassi taglia fiato, fughe da o inseguimenti verso, sequenze di frasi al minimo, dialoghi ping-pong. Niente, comunque, mai fermo – personaggi, storie, scrittura –, perché la "bestia" morde.

L'horror di Ellis ha inoltre, fin dall'inizio, precise caratteristiche apocalittiche, più che banalmente generazionali. E a chi si chiedesse l'origine dei nuovi morti viventi – vampiri *et similia* – che affollano da qualche tempo cinema e televisione, dovrebbe cercarla proprio negli anni Ottanta di Ellis, il quale, in anticipo sui tempi, raccontava già in *Meno di zero* (*Less Than Zero*, 1985) e *Le regole dell'attrazione* (*The Rules of Attraction*, 1987) quella mostruosità – all'epoca, per qualcuno, poco più che "modaiola" – che, in tante forme diverse, sarebbe esplosa dieci, quindici anni dopo, trascinando l'occidente verso una nuova fine, non ancora seguita da un evidente, nuovo inizio. Ellis ha sempre avuto fiuto per il marcio e l'orrore, e non ha mai dovuto inventare quasi niente; ha solo guardato e descritto da vicino – spesso partendo da se stesso – una lenta ma inesorabile decomposizione dei codici e dei meccanismi della società occidentale, chiamando all'appello un repertorio di miti ed emblemi pop-moderni che, solo qualche anno prima, la cultura visiva americana – a partire da Warhol – aveva trasformato in epica. Gli elenchi e le immagini di Ellis sono sempre stati scritti col sangue, dentro una sottile allucinazione perenne, su sfondi assolati abitati da creature più simili a *zombie* che a esseri umani. Danze macabre, a ritmo di rock.

Col tempo, poi, il coefficiente bestiale e mostruoso dell'immaginario di Ellis ha smesso di coincidere con un demone interiore per trasformarsi in una condizione diffusa, inconoscibile, serpeggiante. *Glamorama* (1999) e *Lunar Park* (2005), in particolare, raccontano delle cose che non si vedono, delle paure che non hanno volto, delle inquietudini che non hanno ragione. Pochissimi scrittori sanno, come Ellis, spaventare attraverso la sottrazione, e confondere con pochi tocchi lo stato delle cose: che in *Lunar Park*, per esempio, è sempre indeciso tra una soggettività più o meno delirante e un'oggettività senza riferimento. Il punto di vista non è più una questione di scelte stilistiche, tra l'esterno e l'interno, il vero e il falso, il personale e l'obiettivo. Tutti, personaggi e autore, vivono l'allucinazione del tempo e la crisi di un riferimento materiale. In *Lunar Park* tutto galleggia, appare e scompare, c'è e non c'è, e l'opposizione non si risolve più in uno scontro tra vero e falso, ma in una *impasse* ontologica che coinvolge, in prima battuta, proprio l'autore.

Non sorprende, dunque, che in questo regime di carta senza spessore (ma, anche, senza fondo), l'ultimo romanzo di Ellis, *Imperial Bedrooms* (2010[1]), si apra con il racconto di un film ispirato alla "realtà" dei primi libri, ispirati a loro volta a personaggi "veri", in parte protagonisti di questo nuovo racconto. Non è un giochetto postmoderno: è, semplicemente, una *certa* realtà, in cui si adombra la consapevolezza dell'autore di aver consegnato alla sua generazione una galleria di personaggi, scenografie e situazioni dotati di consistenza effettiva, vivi (morti) attorno a noi. Ed è altrettanto evidente – a proposito di bestialità – che il satiro (?) stampato in nero sulla copertina del libro (negli Stati Uniti come in Italia), col volto invisibile rivolto al lettore, sia, al tempo stesso, la *silhouette* dell'autore e la sintesi di una metamorfosi ormai arrivata all'ultimo stadio, quello della trasformazione fisica. E i morti, inevitabilmente, si moltiplicano: il più spaventoso, nel libro, non esiste, è un incubo o un fantasma o una memoria, destinato a diventare un doppio del protagonista, Clay, che dopo qualche tempo passato a New York torna a Los Angeles, dove possiede un appartamento al Doheny Plaza, acquistato subito dopo la misteriosa morte del ragazzo ("un *viveur*") che lo possedeva. Di queste presenze/assenze, *Imperial Bedrooms* è pieno. Per molte e molte pagine, si parla di gente che non c'è e non si trova (Julian, una ragazza che, si scoprirà, è stata uccisa), e di storie false spacciate per vere, di biografie inventate (o forse no?), come quella di Rain, la ragazza di cui Clay finisce, suo malgrado, per innamorarsi. Senza contare gli uomini senza volto che spiano (ma davvero?) Clay, lo inseguono, lo controllano parcheggiati in una jeep sotto il Doheny Plaza. E poi c'è Rip, che sembra sapere tutto ma non dice quasi niente, che forse è all'origine dei guai che ad un certo punto cominciano ad affollarsi nella vita di Clay, per colpa di Rain, Julian e qualcun altro ancora. E poi ci sono le coincidenze, che a Clay non sembrano mai tali; ci sono le cose che tutti sanno anche se nessuno dovrebbe saperle (chi parla?), ci sono sospetti continui, sguardi mai innocenti, situazioni sempre cariche di tensione.

Clay, forse, è paranoico; forse ha ragione; forse sta scrivendo l'ennesimo film mediocre; forse prende troppi farmaci, troppe droghe, troppo alcol. Anche in quelle lunghe (e francamente noiose) pagine finali di dialogo tra Rip e Clay, e poi tra Clay e Julian e Clay e Rain, non si arriva a sapere davvero nulla, le parole sono senza significato e peso, e girano a vuoto nel vuoto di una trama che, ostinatamente, cerca di non diventare una storia. Ellis ha sempre lavorato sul frammento, il brandello, il pezzo (a volte di bravura) saltato via da qualche intero irrecuperabile. *Imperial Bedrooms* è costruito come un ammasso di rovine, e la contemplazione non può che spaventare; anche sotto il profilo psicologico – dopo lo straordinario tragitto affettivo del protagonista di *Lunar Park* – Ellis sceglie questa volta lo spezzato, e Clay – oltre che paranoico – emerge a poco a poco come un soggetto instabile, tirato in un vortice continuo di alti e bassi emotivi. La perdita di controllo (compresa quella dell'autore rispetto ai materiali del racconto) è quasi totale. Ma a differenza di De Lillo, che da qualche libro, proprio come Ellis, lavora sull'incastro e il frammento, sul tutto esploso e sull'indagine dei resti, in *Imperial Bedrooms* non c'è alcuna filosofia o morale da salvare. Resta solo – in una bella pagina finale – l'autoanalisi spicciola di una condizione (dis)umana: "Le ombre, le dissolvenze, le scene riscritte, tutte le cose che vengono cancellate – vorrei spiegarle tutte queste cose, ora, ma so che non lo farò mai, anche se quella principale resta sempre la sessa: non ho mai voluto bene a nessuno, e le persone mi fanno paura".

La dichiarazione è pulita, come quella di un bambino, e sottintende un rapporto di causa-effetto: non tanto nell'ordine enunciato (non ho mai voluto bene a nessuno *perché* le persone mi fanno paura) ma, in modo più interessante, rovesciando l'ordine: le persone mi fanno paura *perché* non ho mai voluto bene a nessuno. La paura di Clay e di tanti altri personaggi di *Imperial Bedrooms* dimora in questa mancata educazione sentimentale, che è una condizione storica e morale collettiva, estremo sviluppo di una cultura del narcisismo incrociata all'ormai certificata impossibilità di conoscere davvero qualcosa e qualcuno, e impossessarsene sentimentalmente. La paura che serpeggia tra le righe di *Imperial Bedrooms* nasce da qui, da una rovina di ordine affettivo; e per questo, come si diceva poco sopra, la condizione in cui vivono i personaggi è al tempo stesso mostruosa e fantasmatica. La paura nasce e vive di dissolvenze, cancellazioni, assenze, negazioni, atti mancati, corpi toccati ma sconosciuti, azioni automatiche, storie parziali, realtà scomposte, racconti fluttuanti. Qui si muore perché si ama troppo poco, con perfetto rovesciamento dei canoni *mélo* del romanzo che fu. Il processo di devitalizzazione è completo, e anche la memoria – così importante in *Lunar Park* – è un dato sfocato e insufficiente. Le rovine del presente intaccano anche il passato, e predispongono un futuro di macerie da attraversare a corpo morto o morente. Senz'altro, avendo molta paura, degli altri e di sé.

Filosoficamente, e forse anche sociologicamente, *Imperial Bedrooms* sarà ricordato come una radiografia lucida, anche se un po' letteraria e di maniera, di quel postmoderno che ha ormai perduto spinte ludiche e piaceri edonistici (e di cui Ellis seppe cogliere alcuni meccanismi nelle opere d'esordio), e di quel dandysmo cimiteriale fine millennio sopravvissuto troppo a lungo. Ellis svuota, decostruisce, sfilaccia, e si perde assieme ai suoi personaggi e al suo libro, come se avesse paura – anche lui – delle persone che lo circondano, comprese le sue creature. Clay non raggiunge mai una pienezza da personaggio, così come la storia non inizia e non finisce, non evolve e non si trasforma; al suo lettore, Ellis chiede questa volta il sacrificio massimo di tollerare la sua impossibilità a scrivere un "bel" romanzo, fingendo che, con materiale svuotato e di recupero, mezzo morto e putrescente, si possa fare, ancora, "buona" letteratura. Al lettore, Ellis sembra chiedere una contemplazione analitica e una partecipazione pietosa. È un funerale, questo *Imperial Bedrooms*, in cui l'autore manda a morire definitivamente i suoi mostri, ripetendo stancamente scene già provate nei libri precedenti, con parole già usate. È un libro incompiuto e fallito, in cui anche la paura ha mangiato l'anima, il corpo e il senso. È sicuramente il meno "bello" e riuscito di Ellis ma, forse, il più disperato e attuale.

Luca Malavasi

Note

1. Bret Easton Ellis, *Imperial Bedrooms*, Torino, Einaudi, 2010 (ed. or., New York, Knopf, 2010).

Le voci dell'assedio: dal libro al film di Sokurov

Čitaem blokadnuju knigu (Aleksandr Sokurov, 2009) consiste in una serie di letture ad alta voce di estratti dal libro *Le voci dell'assedio* (*Blokadnaja kniga*, 1979), che Aleksej Adamovič e Danil Granin composero sotto forma di diario alla fine degli anni Settanta. Sulla base di ricerche storiche e di cronaca, i due trassero un'opera di genere memorialistico dal corpo dei testi trascritti durante le conversazioni coi sopravvissuti ai quasi novecento giorni di assedio che bloccarono Leningrado dall'inizio del settembre 1941 sino alla fine del gennaio 1944. Nel film, eseguono le letture attori professionisti e dilettanti, allievi del corpo militare e studenti, pensionati e occupati, ingegneri e umanisti, uomini e donne di professione diversa, persone appartenenti a vari strati della società, nati a San Pietroburgo o altrove, comunque tutti concittadini di San Pietroburgo. Questi interpreti posano uno a uno nello studio di registrazione di una stazione radio, di fronte al volume di Adamovič e Granin, leggendone alcuni passi. Li illumina una calda luce gialla diretta frontalmente sui volti, che assumono così una sorta di alone sacramentale. In un'intervista, l'operatore Aleksandr Djagterev, che ha co-diretto i provini ai lettori, ribadisce che poiché il film doveva esporre "un flusso ininterrotto di volti, i più diversi", Sokurov ha scelto espressamente fisionomie che non si somigliassero affatto l'un l'altra[1]. Caratterizza *Čitaem blokadnuju knigu* una singolare coreografia, che tra l'altro punta l'attenzione sull'atto della lettura nella sala di ripresa organizzata secondo uno spazio di tipo teatrale. Lo compone un leggio con microfono e, oltre il doppio vetro, un fondale buio, che si trova in un luogo esterno, dove pioviggina, e in secondo piano alcune finestrelle storte e sagomate, come delle quinte piatte che mascherano qualsiasi tipo di profondità alla maniera "espressionista". Questo sfondo, che assume il valore di elemento di transizione, comporta l'unico artificio del film. Per tutta la durata delle letture, Sokurov adopera una camera statica con presa diretta del suono, valorizzando essenzialmente l'improvvisazione di un testo pre-esistente. *Čitaem blokadnuju knigu* è un film quasi privo di segni d'interpunzione, salvo qualche sovrimpressione. Questo tipo di tecnica, unito a una scenografia stilizzata, corrisponde alla soluzione che Sokurov ha trovato al problema di come simboleggiare Leningrado durante l'assedio, in modo da comunicare l'idea di una città "ad un tempo morta e vivente"[2].

Čitaem blokadnuju knigu è una produzione del canale televisivo russo 100TV che Sokurov realizza con la collaborazione del direttore artistico Oleg Rudnov, addetto in particolare alla programmazione sulla storia nazionale. Assieme a Granin e Adamovič, che sceneggiano il proprio testo, Sokurov sceglie di far narrare alle voci di alcuni pietroburghesi quegli aspetti delle esperienze dell'assedio, che hanno trovato meno spazio nella letteratura e nella storiografia sul tema. Sokurov non sembra tanto voler rievocare una memoria collettiva degli accadimenti passati, quanto estrarne alcuni ricordi personali filtrati dall'interpretazione di anonimi lettori. Quello della *blokada* (assedio) ha costituito innegabilmente un evento storico irremovibile dalla memoria pubblica della popolazione di Leningrado (poi San Pietroburgo). Per quattro anni, sin dal giorno immediatamente successivo alla fine dell'assedio, il 27 gennaio 1944, la propaganda dello Stato ha promosso la diffusione del tema della città come comunità unita nella difesa contro i nazisti. Leningrado venne equiparata a "un corpo unico", un eroe, che aveva dato prova di grande coraggio militare e civile, che non si era arreso al nemico che l'assediava, che si era liberato con le proprie forze dall'occupazione tedesca. La città avrebbe permesso la conquista delle repubbliche baltiche invase dai tedeschi all'Armata Rossa, che avrebbe spezzato l'ala tedesca sul fronte nord-orientale, salvando infine l'intero paese e determinandone la vittoria nella Seconda guerra mondiale. La gente di Leningrado avrebbe dimostrato una coesione sociale tale che l'avrebbe resa protagonista nella resistenza del paese, al punto da mettere in atto il piano del Comandante supremo I.V. Stalin. Le suddette attribuzioni di merito furono gli argomenti sui quali A.A. Kuznecov, segretario del Comitato Centrale del Partito, eresse il suo celeberrimo discorso del 16 gennaio 1946. Questo e altri interventi istituzionali coevi fornirono quella lettura sediziosa della storia della *blokada* che proseguì fino al 1949[3].

Fino alla fine degli anni Quaranta, il tema dell'eroismo del "fronte" di Leningrado venne diffuso dai giornali di massa centrali, come *Pravda*, *Smena*, *Večernyj Leningrad*, con l'intento di creare un'opinione pubblica congeniale agli interessi dell'elite al potere. Sul ruolo eroico della città all'interno della resistenza sovietica hanno dibattuto, scritto, girato film, eretto memoriali consacrati a chi ha vissuto quel periodo della storia e a chi vi è perito. Il cinema ha rivestito un'importanza stra-

tegica in questa complessa operazione di fissazione della memoria. Già durante l'assedio, i cine-operatori avevano iniziato a filmare la città in modo amatoriale, senza seguire alcuna disposizione dall'alto, fino a ottenere pellicola sufficiente a montare un film documentario sull'assedio. Ma Andrej Ždanov, secondo segretario del Partito al comando del fronte militare di Leningrado, non accolse questa prima versione dei fatti, perché vi veniva mostrata la tragedia, anziché rappresentare l'azione eroica. Così chiamarono Roman Karmen che, nel documentario *Leningrad v borbe* (1943), cominciò a inserire nel commento parlato il messaggio dell'ideologia che conferiva al popolo la volontà di "una vittoria finale a ogni costo". In *Gorod v osade* (1969), che Pavel Kogan montò durante il periodo posteriore alla destalinizzazione, appaiono alcuni dei luoghi di *Leningrad v borbe*, coi segni dei combattimenti e qualche abitante visto da lontano. Tuttavia qui non c'è la retorica che caratterizza la cronaca antecedente e, anzi, assistiamo allo spettacolo di una città che muore: l'allarme antiaereo, gli spari, i letti per le strade, il teatro dell'opera in macerie, i volti ingessati, le bici, i bidoni, le buche nel ghiaccio, la tempesta di neve, una bara ben legata con una corda, i bambini ubriachi fino agli occhi. Nel suo lavoro con materiale d'archivio *Blokada* (2005), Sergej Loznica presenta la città come un organismo vivente, montando assieme lunghi filmati documentari muti, che entrano in conflitto con la colonna sonora composta di puro rumore. L'azione avviene, in questo film, come in un impressionante romanzo visuale che esprima il flusso di coscienza della gente di Leningrado, capace di sopportare stoicamente, dopo il terrore e la repressione degli anni Trenta, la fame e il freddo di novecento giorni; dal punto di vista di Loznica, l'assedio dovrebbe coincidere con l'ultimo capitolo di una saga della città in epoca totalitaria. In tutte e tre le opere, la città diviene un eroe, che soffre e vince, seppure non appaiano le immagini con la resistenza e le battaglie del 1942-43, che ufficialmente non vennero registrate. Nell'estate del 1942 lo Stato Maggiore aveva infatti proibito ai corrispondenti di guerra di filmare la cronaca, poi aveva definitivamente vietato qualsiasi tipo di ripresa. Il fotoamatore Nikitin venne confinato a Solikamsk per avere effettuato di propria iniziativa, soltanto da dilettante, sei inquadrature della città; la verità sulla *blokada* poteva effettivamente venire svelata da queste immagini che documentavano come "realmente" vivevano i civili e con che fame. Come rilevano studiosi e registi in occasione di una tavola rotonda sul tema "Guerra e pace nel cinema del 21esimo secolo", tenutasi al Primo cineforum internazionale di San Pietroburgo (2-5 maggio 2010), uno dei tenenti che partecipò al primo sfondamento dell'anello tedesco intorno alla città non permise ai documentalisti in ritardo di svegliare i soldati affaticati, e allora ecco che ripresero altri eroi.

Nel quinquennio seguente alla liberazione, il ricordo è stato fissato dall'alto con il patrocinio dell'Accademia delle Scienze dell'Unione Sovietica e dell'organizzazione locale del Partito. Così hanno iniziato a stenografare i racconti di chi occupava un posto di responsabilità in servizio militare e civile e poi li hanno raccolti. Hanno ricordato i testimoni diretti e quelli di secondo grado, ovvero la generazione dei giovani che dopo aver preso coscienza della *blokada* passò a considerare i *blokadniki* come un gruppo unito da un passato comune. Hanno ricordato i primi e i secondi, sia pur da una posizione per cui il ricordo finiva per venire corrotto dagli interessi che predominavano nel presente di appartenenza. Di conseguenza le memorie cominciarono a venire tramandate anche oralmente attraverso i vari periodi della storia sovietica. Dagli anni Cinquanta in avanti, ebbe luogo in Unione Sovietica un'ampia circolazione di memorialistica che favorì con il tempo la cristallizzazione di una memoria segnata dalle gesta eroiche dei giovani del Komsomol, dei lavoratori d'assalto, dei soldati. Con lo scopo di far prevalere il tema eroico, la censura di Stato vietò la letteratura che raffigurasse gli orrori ed esprimesse atmosfere funeree, dando spazio alla reazione di panico e alla psiche disorientata, pessimista dei suoi protagonisti (come avviene in Elizaveta Polonskaja, *Na svoich plečach*, 1948; Aleksandr Čakovskij, *Eto bylo v Leningrade*, 1945; Ol'ga Bergol'c, *Govorit Leningrad*, 1946)[4]. Fino agli anni Settanta il governo ha cercato di occultare parte dell'esperienza dei sopravvissuti. E fino all'inizio degli anni Novanta i materiali segreti riguardanti gli umori e gli stati d'animo della popolazione ebbero accesso limitato. Come ha messo in luce di recente un progetto del centro di Storia orale della European University at Saint Petersburg, censurarono soprattutto il tema della disperazione dovuta all'alto tasso di mortalità. Con il tempo, il ricordo ufficiale dell'assedio presentato dalla pubblicistica di settore ha subito trasformazioni talmente profonde nella sfera pubblica da offrire una materia di ricerca distinta agli studiosi odierni.

Nell'ambito del cinema, anche Sokurov muove da un quesito che nasce proprio da questo rinnovato interesse verso il tema della *blokada*: a cosa serve ricordare la *blokada* oggi?

Sokurov opera nel suo film come un chirurgo, estraendo dalla fonte letteraria parti che suscitano certamente emozioni perturbanti. Sceglie i brani maggiormente tragici, come quello della bambina di tre anni che pare una vecchietta, che la madre ha sfamato con la carne del cadavere della sorella maggiore; tratta i diari in modo da renderli monologhi e v'inserisce alcune fotografie assai popolari e pochi brevissimi spezzoni del film *Poroch* (Viktor Aristov, 1985) e frammenti tratti da montaggi di cronaca – mostrati nel corso del programma televisivo *Venok pamiati* trasmesso per i sessant'anni dalla fine dell'assedio, con il supporto della casa di produzione dell'Ermitaž. Nel complesso, il dramma del film risiede nella forza delle immagini evocate per mezzo del testo che viene letto. Alla fine degli anni Settanta, *Blokadnaja kinga* fu appunto uno di quei lavori che espose una visione altra, tragica dell'assedio. Mentre la maggioranza dei racconti precedenti avevano insistito sui temi maggiori dell'eroismo e delle virtù civiche della città assediata, Granin e Adamovič affrontarono anche i soggetti sino ad allora rimasti tabù, come la lotta disperata contro la fame, il cannibalismo, i saccheggi e le speculazioni. Il loro libro usciva in un momento importante: dopo che negli anni Sessanta e Settanta erano apparsi i diari (di provenienza archivistica), che riportavano la tragedia, e dopo che fu eseguito un secondo censimento delle vittime dell'assedio, incluse quelle delle drammatiche evacuazioni[5]. Comunque, anche in *Blokadnaja kniga* alla fine vennero espunti, per ragioni di censura, sessantacinque passaggi, tra cui soprattutto quelli inerenti l'imbarbarimento delle pratiche di vita[6].

Esiste un lavoro d'interpretazione e di occultamento dei dettagli, che riguarda il lavoro della memoria individuale. Questi stessi meccanismi si ripetono sul piano delle scienze storiche e riguardano il lavoro delle memorie collettive sottostanti alla storia nazionale. L'interesse di Sokurov nei confronti della memoria di un popolo, che emerge da una porzione della sua filmografia potrebbe rimandare alla necessità di contribuire a una ricucitura nella continuità della storia di un paese, che dopo il 1991, ha vissuto una profondissima cesura con il proprio passato e sta attraversando oggi una difficile transizione verso un sistema di tipo capitalistico. A proposito di cosa serva ricordare quest'evento storico oggi Sokurov ha affermato: "Vedo come gran parte dell'*intelligencija* partecipi alla degradazione della nostra attuale società esercitando un conformismo sfrenato, adulando in modo spudorato. La ragione? La disumanizzazione dell'élite politica. Come fermarla? Attraverso l'osservazione della memoria". Sokurov ritiene che oggi vi sia ancora

Na progul'ku (Vasilij Fedoseev, maggio 1942), fotografia mostrata durante una delle letture di *Čitaem blokadnuju knigu*

molto da dire in merito al soggetto particolare della *blokada*; egli stesso precisa di avere scartato alcuni contenuti nella fase della riduzione del testo originale, poiché certe scene, a suo parere, avrebbero potuto incutere spavento nel pubblico[7]. Così Sokurov non mette in scena una ricostruzione dell'assedio in questo film, che sinora è stato distribuito soltanto in lingua russa entro il mercato domestico; egli, piuttosto, dirige la collettività di San Pietroburgo verso la lettura ad alta voce e l'ascolto in sala del terribile racconto in prima persona che hanno prodotto i testimoni. L'idea è di rendere vivi quei numeri di morti attraverso il suono, la voce, servendosi principalmente della letteratura, senza manipolare alcuna immagine per metterla al servizio del presente.

Dunja Dogo

Note

1. Larisa Maljukova, "Prošedščee sdelat' nastojaščim", *Novaja Gazeta*, 7 maggio 2010, articolo pubblicato esclusivamente in formato elettronico al seguente indirizzo: http://novgaz.ru/data/2010/048/32.html.
2. Aleksandr Sokurov in Polina Barskova, "We Read the Book of the Blockade (*Chitaem blokadnuiu knigu*, 2009)", *KinoKultura*, n. 28, 2010, articolo pubblicato al seguente indirizzo elettronico: http://www.kinokultura.com/2010/28r-blockadebook.shtml.
3. Viktorija Kalendarova, "Formiruja pamjat'. Blokada v leningradskich gazetach i dokumental'noe kino v poslevoennye desiatiletja", in M. V. Loskutova (a cura di), *Pamjat' o blokade. Sviditelstva očevidec i istoriočeskoe soznanje obšestva*, San Pietroburgo, Novoe izdatelstvo, 2005, p. 275-80.
4. *Blokada v sudbach i pamjati leningradcev*, dattiloscritto con i risultati del progetto condotto dal Centro di Storia Orale della European University di San Pietroburgo nel 2001-2003, p. 2.
5. L'indagine che venne svolta a metà degli anni Sessanta dimostrò che il numero delle vittime della *blokada* corrispondeva a una cifra pari a non meno di un milione su circa due milioni e mezzo di abitanti. Questo numero era di molto superiore a quella delle vittime contate a Norimberga nel secondo dopoguerra (632.253). A tutt'oggi la stima delle morti causate dalla guerra tra la popolazione della città in stato di assedio è oggetto di una questione aperta. *Ivi*, p. 5.
6. V. Kalendarova, *op. cit.*, p. 293.
7. A. Sokurov, in L. Maljukova, *op. cit.*

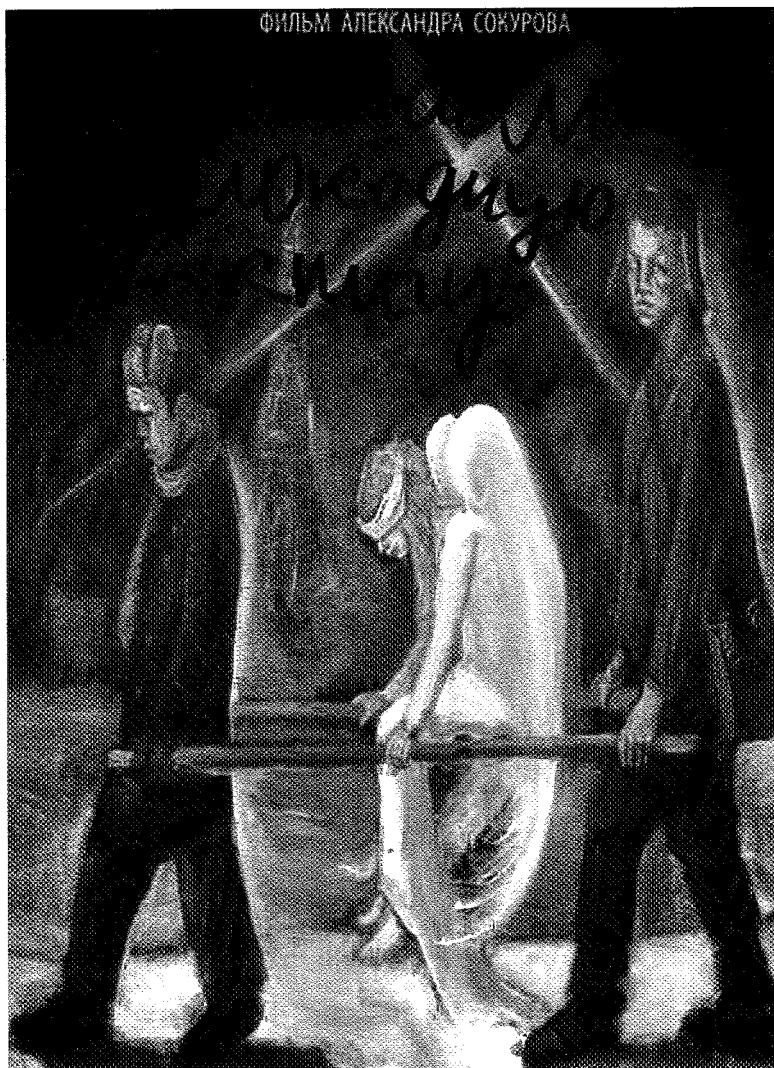
Čitaem blokadnuju knigu

La luce nel lutto: l'umanesimo trascendentale di Battiato e Bufalino

Auguri Don Gesualdo (Franco Battiato, 2010)

Fra le molte attività pubbliche di Franco Battiato – cantante, poeta, pittore, editore e bibliofilo – quella di cineasta è stata l'ultima a manifestarsi e quella che sembrava condursi su binari più comuni e quotidiani a confronto con il gusto di spezie orientali, i vapori mistici e i richiami all'"oltreuomo" costantemente esibiti nelle altre attività. L'impressione di sobrietà, semplicità e freschezza, di assenza di schermi allo specchiarsi della vicenda biografica che suscitò *PERDUTOaMOR* (2003), favorita, forse, dall'apprendistato del mezzo, *in fieri* nel corso della materializzazione dello stesso film, e dall'urgenza di risolvere dapprincipio i conti con la storia e il racconto dell'esistenza, sembra essere smentita dai lungometraggi successivi. *Musikanten* (2005) e *Niente è come sembra* (2007) conducono il racconto dalla rappresentazione delle vicende dell'esistenza privata alla riflessione sul significato di questa stessa, sulle soglie e sui nessi che la spingono a impastarsi con vite alternative, mondane e concrete che siano oppure no. Il "racconto", che in verità non assume mai la forma di una narrazione compiuta, si sfibra e si fa riflessione filosofica, o meglio meditazione esistenziale, che si traduce in una sintassi filmica fatta di salti di montaggio e di consequenzialità logica, improvvise accelerazioni o rallentamenti per aprirsi a giostre verbali, lunghe digressioni nelle vicende narrate, trasalimenti metafisici estemporanei o preparati con un lento montare della costruzione semi-narrativa e dei commenti visivi che la accompagnano, figure che irrompono improvvisamente e senza giustificazione apparente sulla scena, rimescolio di inquadrature con referenti concreti seguiti con rigore da etnologo e opposte attitudini metafisiche, sporcizie linguistiche e inquadrature che ricercano il sublime. Con Battiato le apparenze ingannano sempre e in un soffio si è indotti in errore. Se il primo film può persuadere a riconoscersi in modelli solidi, ripercorsi con levità aggraziata, gli altri lungometraggi si innestano in una nobile tradizione che aspira al metafisico più che alla descrizione o all'azione, ad un cinema di "logos" e di simbolo, prima ancora che "dell'immagine" o "della realtà"[1]. I richiami evidenti possono essere il cinema surrealista, Jodorowski (esplicitamente convocato) o Borowczyk, ma permangono anche tracce dei solchi narrativi noti, dei modelli SAS' (situazione-azione-situazione) o ASA'[2] che non sono del tutto negletti. Nel cinema di Battiato sembrano rincorrersi due vocazioni complementari, una esoterica e l'altra essoterica, che si nascondono incassate l'una nell'altra, e dietro la mistica c'è sempre l'erotica dell'esistenza – sia pure declinata in senso umbratile o come pulsione di morte – e dietro la metafisica appare sempre la forza dirompente dell'uomo. Questa fiducia "umanista", percorsa attraverso un'indagine del singolo soggetto e un'esposizione delle sue prerogative, è un tratto che accomuna la produzione documentaria di Franco Battiato e che si ritrova nello scrittore Gesualdo Bufalino, cui Battiato dedica la sua ultima fatica *Auguri Don Gesualdo*. In Battiato la fiducia è genericamente umanista, nella potenzialità di scovare dentro se stessi le motivazioni e il senso dell'esistenza, anche se riferibile primariamente all'individuo che è capace di attingere ad un percorso iniziatico; in Bufalino, è rivolta specificamente al "letterato" o all'artista. Il sacro, o forse il numinoso, è l'osso di seppia, la conchiglia occultata di ogni film del regista siciliano. Tale vocazione trova sbocchi non in una concretizzazione panteista quanto, si diceva, in un umanesimo che volge il singolo verso lo spirituale, cerca di misurarne i limiti che possono essere trascesi, ma ne raccoglie anche le patenti virtù quotidiane, declinabili nella vita di ogni giorno.

In questo poscritto del 1992 al suo compendio-antologia letteraria sugli usi e sulle identità plurime siciliane *Cento Sicilie*, lo scrittore di Comiso esprime chiaramente la sua fiducia nelle facoltà umane e in quelle dei "letterati" in particolare, anche nei periodi più bui, nei quali la speranza di scovare beltà e bontà negli usi dell'uomo sembrerebbe spegnersi del tutto:

> Oggi dopo mille stragi, dopo Falcone, dopo Borsellino, ogni spazio parrebbe chiudersi non dico all'idillio, ma alla fiducia più esangue. E tuttavia finché si vedranno folle di onesti sfilare per le vie di Palermo gridando la loro collera generosa e la loro volontà di riscatto, finché si sentiranno nel corpo dell'isola fermentare e crescere quegli anticorpi stupendi che sono la passione e la innocenza della gioventù; finché in una biblioteca mano febbrili sfoglieranno un libro per imparare a credere in una Sicilia, in un'Italia, in un mondo più umani varrà la pena di combattere ancora, di sperare ancora. Rinunziando una volta per tutte a issare sul punto più alto della barricata uno straccio di bandiera bianca[3].

Il documentario di Battiato su Bufalino, come il precedente, dedicato a Giuni Russo, sebbene su commissione, può definirsi una celebrazione, il ricordo di una persona scomparsa verso la quale il regista nutriva una relazione d'affetto, di stima e di condivisione di alcuni elementi poetici[4]. È il versante essoterico di Battiato, quello più commosso e meno raziocinante che, fatalmente, tende ad identificarsi con la propria terra per nascita e d'elezione – la Sicilia –, che contribuisce ad un auto-definizione identitaria. Non si tratta, dunque, di un'analisi a freddo, che provi a mappare i temi, le varianti stilistiche o a definire un ruolo determinato dello scrittore nella vicenda letteraria italiana del Novecento, ma di una viva testimonianza di un sentimento di empatia vissuto.
La procedura con cui questa testimonianza si dischiude è quella della dichiarazione indiretta, affidata a amici, conoscenti o alla voce stessa di Bufalino, per tramite dei materiali d'archivio. Non è, dunque, Battiato ad intervenire in prima persona a manifestare il ricordo o a costruire l'immagine del "professore". Egli si pone, piuttosto, in una condizione di recettore, che accompagna dolcemente e indirizza l'erezione di un castello privato, che dice di piccole vicende o aneddoti quotidiani, i quali, anche nella loro attitudine minimale, ricompongono una figura di umanista a tutto tondo. Bufalino vive di un mondo letterario che alla letteratura affida ogni speranza di realizzazione dell'uomo e attraverso il filtro dell'arte interpreta ogni suo accadimento personale. Qualche esempio: in viaggio per raggiungere Sciascia, Bufalino si indigna, con purezza fanciullesca, perché il meccanico che ripara la sua auto in panne non conosce lo scrittore di Racalmuto, che egli ritiene la più fine intelligenza siciliana contemporanea, o nel giardino di Canicarao parla della sua esperienza da ragazzino in quello spazio che si figurava come il reame della fantasia e la porta del peccato, o, ancora, la vicenda, del premio Campiello per *Diceria dell'untore*, in cui appare come uno sperduto e svagato esordiente, tremolante e accorato, nonostante i suoi sessant'anni, o quella, raccontata da Elisabetta Sgarbi, del "tradimento editoriale" in favore di Bompiani, figlio di un antico debito nei confronti della Sgarbi che aveva votato proprio il libro di Bufalino, rendendo il testo vincitore per un solo punto, nonostante avesse ricevuto pressioni per sostenere il più agguerrito avversario del romanzo. Una ulteriore rilevante testimonianza della bulimia artistica di cui era portatore Bufalino è quella di Sebastiano Gesù, che ne racconta la passione cinefila bruciante con cui, dopo una lunga militanza cineclubistica, e in anni in cui era immerso in questioni familiari, era solito perdersi per ore nei ricordi alla vista dei cimeli cinematografici presentatigli da Sebastiano Gesù stesso.
Infine, come si accennava, Bufalino è per Battiato un riflesso di una parte della propria identità, quella che risuona assieme con le terre siciliane, e, per Bufalino, come per Battiato, l'essenza della Sicilia, ribadita nel suo testo saggistico più importante[5], quanto in alcune dichiarazioni riportate nel documentario, è l'impasto di "lutto" e di "luce". Bufalino fa risalire il senso della morte, la teatralità della tragedia, l'esibizionismo spinto con cui si affronta la fine dell'esistenza nelle contrade sicule, ad un esorcismo mascherato, un esercizio di differimento, una forzosa accettazione di una condizione che al Nord, fra atmosfere nebbiose e bagnate, può apparire naturale, ma che al Sud pare irrompere illogica. La frenesia del nero si accompagna al bagliore abbacinante ma, pur consapevoli delle storture, è nella luce che vanno ricercati gli addentellati cui avvincere la propria forza di essere umano. È nel lutto – e la condizione avvilente della società italiana e siciliana, denunciata sia da Battiato che da Bufalino, ne sono un'epitome – che ci si muove, ma la luce dell'interiorità umana (che siano le pagine di un libro per Bufalino, o la mistica che appare in uno scorcio paesaggistico in *Niente è come sembra*) è avvinta alla condizione umbratile come testimonio di speranza.

Federico Giordano

Note

1. Cfr. André Bazin, *Che cos'è il cinema*, Milano, Garzanti, 1999, p. 75.
2. Cfr. Gilles Deleuze, *L'immagine-movimento*, Milano, Ubulibri, 1984, *passim*.
3. Gesualdo Bufalino, "Poscritto", in Gesualdo Bufalino, Nunzio Zago, *Cento Sicilie. Testimonianze per un ritratto*, Milano, Bompiani, 2008, p. 488. Anche se il riferimento è, con tutta probabilità, involontario o inconscio, e dovuto più ad un richiamo ad una frase comune che ad una citazione esplicita, non si può non notare che l'immagine della "bandiera bianca" quale segno di capitolazione ad una contemporaneità spiacevole e agghiacciante è una delle più celebri fra le immagini della poetica di Battiato (ripresa da un ode patriottica di Aldo Fusinato).
4. "Una combinazione di affetto e di dovere mi ha spinto ad accettare la realizzazione di questo docufilm su Gesualdo Bufalino. L'affetto è il sentimento che per me più si avvicina alla verità, pur nella sua apparente parzialità", Franco Battiato, *Don Gesualdo. Con i contributi di Manlio Sgalambro e Antonio Di Grado*, Milano, Bompiani, 2010, p. 5.
5. Gesualdo Bufalino, *La luce e il lutto*, Palermo, Sellerio, 1988.

Eredità di uno studioso

Su *Lo stile cinematografico* e *La scienza del sogno. Scritti critici 1992-2009* di Vincenzo Buccheri

L'unico torto che si può davvero fare a un intellettuale scomparso troppo presto, come Vincenzo Buccheri, è costruire un sepolcro imbiancato. Quel che fa davvero infuriare della sua assenza, infatti, è che – viste le opere già mature di questa fase della vita – ci si chiede che cosa avrebbe potuto fare in seguito. Parliamo di Buccheri a tutto tondo, di un saggista che ha saputo declinare in maniera sapiente sia la militanza critica (che ha questo nome assolutamente fuorviante, creato apposta per far credere che chi scrive su *Segnocinema* o su altre riviste sia meno utile alla cultura cinematografica di altri settori intellettuali) sia la ricerca accademica. Parliamo cioè di un autore di riferimento per i film studies, ben più di quanto non ci si sia accorti finora.
I due volumi usciti nel corso del 2010 – ovvero *La scienza del sogno. Scritti critici 1992-2009* (Il Castoro) e *Lo stile cinematografico* (Carocci) – esemplificano con chiarezza i due aspetti della questione. La critica per Vincenzo era insieme il luogo della messa a punto di teorie e concetti da sviluppare poi nelle sedi opportune, e anche la verifica degli strumenti metodologici che in quelle sedi spesso rischiavano di rimanere astratti e specialistici. Solo così si possono cogliere appieno i dialoghi latenti e le porosità nascoste di due testi all'apparenza ben distinti. Il primo è la raccolta di saggi e recensioni scelte comparsi su *Segnocinema* lungo 17 anni di esercizio costante e concentrato (antologia affettuosamente curata da Andrea Bellavita, Rinaldo Censi, Barbara Grespi, Emiliano Morreale, Luca Mosso, Francesco Pitassio). Il secondo è il grande saggio postumo sulla cui stesura Vincenzo aveva lavorato sino alla fine, il suo *opus magnum*, straordinario davvero per qualità e utilità.
Dunque *La scienza del sogno* vale un po' come critica di alto livello (con uno sguardo ben preciso alla critica letteraria dei grandi, da Garboli a Calvino, molto influenti sullo sguardo buccheriano) e come incunabolo di sistemazioni più corpose. Qui si trovano validissimi esempi di studio della pratica interpretativa, come quelli rubricati dai curatori nella sezione "Critica e metacritica". Oppure ci si imbatte in una vasta e attenta disamina – né euforica né liquidatoria – del fenomeno contemporaneo, nelle pagine chiamate "Postmoderno", piene di recensioni importanti. O ancora nel concetto di autore, o nelle discussioni sull'identità del cinema italiano – che poi avrebbe trovato spazio nella breve avventura di *Brancaleone*, intesa come rivista culturale – e, *last but not least*, sul "Cult e midcult", nel quale spiccano lucidissime analisi intorno alla "età neo*baricca*" e al concetto di capolavoro. Quel che è sempre piaciuto di Buccheri è l'aver saputo scartare la tentazione del cinismo critico, di cui è colma una tradizione specialmente lombarda del recensire con sprezzo, sia evitare le tentazioni rassicuranti della cinefilia da "sperdimento dei sensi", molto più romana e, questa sì, militante.
Dicevamo di evitare il sepolcro imbiancato. Dunque vale la pena chiarire che chi scrive non era per nulla convinto delle ultime idee critiche di Vincenzo, specialmente nella lettura di film post-11 settembre, o nella ideologizzazione improvvisa e vagamente moralista presente nelle recensioni a certi autori contemporanei. Su Tarantino, per esempio, vi erano (vi sono, mi viene da dire) idee a dir poco opposte, e ce lo siamo detto via stampa e a voce in dibattiti pubblici. Ora, a parte il fatto che la differenza di vedute non ha spostato di un'oncia amicizia e stima reciproche (anzi persino aumentate negli ultimi tempi), va detto che Buccheri è il peggior "nemico" critico che ci si possa augurare di affrontare, tanto erano lucide le sue idee e tanto affilate le sue armi interpretative. Basta leggere, sempre a proposito di re Quentin, la sua formidabile analisi di *Pulp Fiction* presente nel *Quentin Tarantino* curato da Vito Zagarrio (Marsilio), per rendersene conto. Era difficile averla vinta in una sfida critica con uno come Vincenzo, troppo colto e troppo intellettualmente onesto per venire ingannato da qualche sofisma.
Non può produrre altro che consenso unanime, invece, *Lo stile cinematografico*, forse il libro di riferimento definitivo riguardante lo sfuggente concetto-fantasma della teoria del cinema di sempre. Nel volume edito da Carocci, infatti, Buccheri dispiega la potenza di fuoco del suo bagaglio teorico, spiegando una volta per tutte agli studiosi che – parafrasando proverbi di comune buon senso – non importa quanti testi citi ma il buon uso che ne fai. Nel suo caso, si trattava di affrontare un compito da far tremare le vene ai polsi, ovvero mettere ordine nel concetto di stilistica interdisciplinare, osservare in che modo è stato declinato nell'osservazione e nell'analisi del cinema, infine approntare una proposta destinata a superare le aporie del concetto. L'ipotesi, come la chiama Buccheri, è quella di una *socio-stilistica* del cinema "in cui le forme appaiono come sintomi rivelatori di tensioni culturali e insieme come profondi schemi conoscitivi". La prima mossa, anzitutto, è sollevare lo stile dalla cella della "forma", ovvero dell'involucro del film. La seconda è quella di ampliare il raggio d'azione della stilistica fino a dove non ci si immaginerebbe di spingerlo, anche alla narrazione e alle espressioni dell'opera, a patto di non farlo coincidere confusamente con tutti i processi di significazione del film. Il grande rimosso delle teorie testualiste, l'aspetto sociale e culturale, viene infine definitivamente introdotto da Buccheri, che ne tiene conto anche quando parla dei sistemi "chiusi" (la Hollywood classica, per esempio), su cui gravano letture radicate e – oggi lo possiamo dire – terribilmente fuorvianti, come quella neoformalista (pur geniale) di Bordwell e Thompson.

Il volume termina con una proposta di quadripartizione degli stili transtorici (non perché non compaiano in determinati momenti storici ma perché li trascendono, in ciò con un pensiero a Deleuze): stile logico-narrativo, mimetico-realista, autoriale-modernista, concettuale-simbolista. Il doppio asse classicismo/modernismo e realismo /simbolismo – su cui tutto ruoterebbe – convince appieno.
A questo punto, vale la pena insistere perché *Lo stile cinematografico* venga considerato un libro da cui ripartire, e di cui tenere conto. Un libro che va sondato e dragato a fondo. Un libro vivo, come le idee di Vincenzo.

Roy Menarini

***Sound(scape) & Vision* nell'architettura contemporanea**

La Torre dei Venti, Paramorph e la Mix House

Sembrerebbe che ogni riflessione sul rapporto fra suono e visione nella storia dell'architettura moderna debba risalire almeno al 1958, anno in cui fu inaugurato il Padiglione Philips alla Esposizione Universale di Bruxelles. Nato dalla collaborazione fra Le Corbusier, Edgard Varèse e Iannis Xenakis, il Padiglione Philips può essere considerato paradigmatico per molte ragioni: non solo per il suo carattere poliestetico e per l'attivazione di una relazione dinamica fra spazio, suono, luce e immagini in movimento, ma anche per l'approccio interdisciplinare alla base del progetto che precorre le sempre più numerose collaborazioni fra architetti, designers e artisti del panorama attuale. Si tratta, forse, del primo esempio concreto nell'architettura moderna di elaborazione della forma architettonica in funzione delle necessità di spazializzazione di una composizione musicale, il *Poème Électronique*.
Il Padiglione Philips costituisce però un episodio eccezionale (in parte reso possibile anche dalla sua funzione): la pratica architettonica, infatti, ha storicamente privilegiato gli aspetti visivi della progettazione almeno a partire dal Rinascimento, mentre il suono è stato prevalentemente interpretato come un elemento da controllare (o cancellare) tramite gli strumenti dell'ingegneria acustica[1].
Scandagliando gli ultimi trent'anni di storia architettonica emerge, però, un panorama vario di ricerche in cui il rapporto fra suono (e in particolare il *soundscape*, il suono contestuale) e l'immagine dell'architettura sono declinate secondo prospettive diverse, a volte conflittuali ed opposte, ma che sembrano delineare una costante tenuta di interesse ed una continua sperimentazione in questa direzione.

Illuminare il soundscape*: la Tower of Winds*

"Si può affermare che l'architettura in cui la sequenza temporale acquista una rilevanza fondamentale sia più vicina allo spazio sonoro che a quello visuale. È uno spazio in cui fluttuano innumerevoli suoni"[2]. Così Toyo Ito, uno degli architetti più acclamati dell'attuale panorama di ricerca giapponese, sintetizza la sua visione del rapporto fra architettura e temporalità. Non a caso l'architettura di Ito è stata definita dalla critica e dall'architetto stesso come effimera, eterea, evanescente, "blurring", per utilizzare il termine che ha dato il titolo ad una sua importante mostra monografica[3]. La ricerca di Ito è volta a creare una "architettura dai limiti diffusi"[4] in cui interno ed esterno si fondono, in cui le pareti divengono una pellicola osmotica che, lungi dal delimitare uno spazio concluso e autosufficiente, apre al dialogo e alla reciproca interdipendenza fra architettura e contesto naturale o artificiale.
Uno dei progetti che sembra meglio rappresentare questa visione è la Tower of Winds, costruita nel 1986 a Yokohama. La torre, alta 21 metri, sorge al centro di una rotatoria ed è stata costruita come rivestimento di una torre per impianti preesistente ormai obsoleta. Ito risolve il programma architettonico con un leggero rivestimento di metallo, specchi e luce, un guscio *high-tech* che rispecchia i principi teorici resi espliciti dall'architetto negli anni seguenti. Il guscio interno, a contatto con la torre preesistente, è realizzato con lastre di acrilico a specchio mentre l'esterno è racchiuso da un rivestimento cilindrico in alluminio perforato.
La torre vive di una doppia vita: volume opaco e riflettente di giorno, interfaccia del contesto di notte. Fra le due membrane della torre, infatti, sono posizionate migliaia di lampade in modo da creare una *performance* luminosa, un "effetto-caleidoscopio"[5]. Al tramonto le lampade si accendono; le luci prodotte dai 1280 leds, dai 12 anelli al neon e dai 30 fari posti alla base vengono riflessi dai pannelli specchiati interni e filtrati attraverso l'alluminio traforato esterno. Emerge un'architettura di luce dinamica ed eterea che risponde in tempo reale alle condizioni variabili del contesto. I mutamenti di questa membrana luminosa sono infatti determinati dalla provenienza e velocità del vento e dall'intensità del *soundscape*, convertiti in impulsi elettrici ed elaborati attraverso calcoli frattali. Si tratta, quindi, di una architettura che, piuttosto che isolarsi dal contesto dichiarando la propria chiusura e indipendenza, diviene epidermide sensibile ai suoni, ai rumori e ai mutamenti atmosferici perdendo la sua immagine di immutabilità e permanenza a favore della continua metamorfosi.

Soundscape *come parametro progettuale: Paramorph*

Anche il gruppo dECOi, fondato dall'architetto Mark Goulthorpe, condivide l'interesse di Ito per i cambiamenti imposti dall'avvento dell'elettronica, ma uno dei loro progetti, Paramorph (1999), manifesta un approccio molto diverso.
Paramorph è un progetto presentato al concorso istituito a Londra nel 1999

per ridefinire il volto dell'ingresso al polo culturale del South Bank e mai realizzato. Il programma prevedeva la riqualificazione del percorso pedonale fra la stazione di Waterloo e la riva sud del Tamigi, la creazione di un'"icona visiva"[6] come porta d'accesso alla zona e simbolo della sua rinascita culturale. L'"icona visiva" richiesta dal programma architettonico, però, è capovolta da dECOi attraverso il processo progettuale adottato: il *parametric design*. "Parametric design is such that it is the parameters of a design that are declared, not the shape"[7]: è il processo progettuale ad essere elaborato e predeterminato, mentre la forma visuale diviene una variabile non definita a priori ma, al contrario, scaturente dal processo generativo conferendo al progetto "a precise indeterminate quality"[8]. Nel caso di Paramorph i parametri progettuali sono rintracciati negli aspetti non visuali del sito, subordinando la forma al *soundscape* e ai movimenti nello spazio. I dati ottenuti dalla mappatura sonora e motoria, attraverso forme di modellazione geometrica digitale flessibili, determinano la forma visuale del *gateway*, una delle tante possibili morfologie ottenibili attraverso questa strategia progettuale fluida. Questo processo di elaborazione formale, che prende in considerazione il dinamismo del sito e la sua dimensione temporale, si cristallizza in una forma finale statica, una morfologia biomorfa che collega il passaggio pedonale sotterraneo al piazzale pubblico.
La centralità del suono ambientale in questo progetto, però, non si limita all'utilizzo del *soundscape* come matrice progettuale, ma si estende al funzionamento della struttura architettonica, progettata come un'installazione interattiva in cui il paesaggio sonoro è costantemente amplificato e ritrasmesso nello spazio. È nel variare continuo della forma sonora che il termine Paramorph, acquista il suo significato più pieno: se "Paramorph è un corpo in grado di cambiare forma pur mantenendo le sue caratteristiche fondamentali"[9], è l'installazione sonora, oltre al metodo progettuale, a conferire questo carattere fluido e mobile al progetto. Come nel caso della forma visuale del progetto, infatti, anche la forma sonora dell'installazione è imprevedibile, legata al flusso di persone che attraversano lo spazio. L'ambiente sonoro, quindi, è sottoposto a quella stessa "precisa indeterminazione" del processo progettuale. Gli architetti si limitano a fornire la possibilità di una forma, a delineare le coordinate che permettono al suono di diffondersi nello spazio in modalità molteplici e non predeterminabili.

Architettura audiovisiva: la Mix House

La Mix House, progettata dagli architetti Joel Sanders e Karen Van Lengen e dal *media artist* Ben Rubin, è stata presentata nel 2007 alla mostra *Open House: Intelligent Living by Design* – una collaborazione fra il Vitra Design Museum di Weil am Rhein e l'Art Center College of Design a Pasadena – ed è recentemente entrata a far parte della collezione dell'Art Institute di Chicago[10]. Questo progetto trasforma l'edilizia abitativa in un dispositivo espanso di interazione audiovisiva con l'ambiente esterno rovesciandone completamente la funzione protettiva e di separazione a favore di una totale trasparenza visiva e sonora fra interno ed esterno. Alla base del progetto c'è infatti l'ideazione di peculiari *sonic windows*, finestre in vetro ricurvo delle dimensioni di una parete che, grazie a telecamere e a microfoni direzionali, funzionano come un telescopio audiovisivo amplificando l'ambiente esterno. La casa è composta di due volumi principali le cui facciate sono interamente occupate da queste "finestre-schermo". I microfoni catturano i suoni ambientali che vengono trasmessi in tempo reale attraverso un sistema di *speakers* installato negli spazi interni dell'abitazione, mentre le immagini catturate dalla telecamera vengono convogliate nel sistema di controllo collocato in cucina, nel punto di intersezione fra i due volumi dell'edificio. Grazie all'uso di tecnologie innovative così come dei principi acustici tradizionali, l'intero edificio diviene quindi strumento di registrazione dell'esterno e, al contempo, di trasmissione e proiezione all'interno. L'utente può attivare, manipolare ed orchestrare i suoni e le immagini catturate dalle *sonic windows*, trasformandosi in un DJ del *soundscape* e interagendo in tempo reale col contesto. Selezione, estrapolazione e ricontestualizzazione – che a partire dal *readymade* duchampiano si configurano come strategie artistiche di investimento estetico del quotidiano – vengono trasferiti all'utente, trasformando una prassi avanguardistica in una modalità quotidiana e domestica di fruizione di un flusso di immagini e suoni altrettanto domestico e quotidiano.

Joel Sanders Architect, Karen Van Lengen/KVL, Ben Rubin/EAR Studio, Mix House, 2006

Questi tre progetti fanno parte di un movimento più ampio verso la multimedialità e l'inter-connessione che, in un processo di ridefinizione della prassi architettonica, sembrerebbe poter aprire nuovi scenari anche per il rapporto fra suono e visione. La ricerca architettonica sembra sempre più sensibile alla pervasività delle tecnologie digitali e alla ricerca di una forma rappresentativa del panorama mediale contemporaneo. Tutto questo si riflette nell'adozione di nuovi strumenti progettuali e modalità costruttive, ma anche (e soprattutto) nella volontà di creare spazi che introducono e incorporano la dimensione temporale, la fluidità e il movimento nell'apparente staticità dell'ambiente costruito instaurarando un rapporto connettivo fra architettura, contesto e fruitori.
È proprio a partire da questi elementi – temporalità e connessione – che i tre progetti si relazionano col *soundscape*, proponendo tre declinazioni profondamente diverse. La Tower of Winds manifesta, sostanzialmente, un processo di traduzione del suono e di altri fattori contestuali in immagine. Ito descrive così le motivazioni su cui poggia il progetto: "Alla base della Torre dei Venti vi era l'intenzione di scegliere l'aria (vento) e il suono (rumore) tra le diverse correnti esistenti nel contesto ambientale e trasformarli in segni luminosi; cioè in informazioni visuali"[11]. La torre è stata definita un "audio-visual seismograph"[12], ma il *soundscape* è rivelato, letteralmente "illuminato", solo attraverso una traduzione visiva. Paramorph di dECOi rovescia questa soluzione adottando il *soundscape* come elemento generativo che agisce a più livelli: nella creazione di un'installazione interattiva, ma anche sul processo progettuale. La forma visuale del progetto risulta così una cristallizzazione di parametri contestuali e dinamici. La Mix House, invece, espandendo l'idea lecorbusieriana di finestra a nastro nel regno dell'udibile, propone una integrazione di suono e visione nello spazio domestico quotidiano trasformandolo in un dispositivo di interazione audiovisiva con l'esterno. Se nella Tower of Winds l'interazione col *soundscape* riguarda essenzialmente la pelle dell'architettura, la superficie, in Paramorph si insinua nel processo progettuale, mentre nella Mix House si afferma come principio guida del programma architettonico, ripercuotendosi su ogni livello di elaborazione.

Nel saggio dal titolo "Un giardino di microchip" Toyo Ito si interroga sulla possibilità di dare forma architettonica alla nuova estetica elettronica che ha sostituito quella della macchina e afferma: "nell'era elettronica non abbiamo ancora trovato una forma visuale che possa produrre una iconografia rappresentativa"[13]. Le soluzioni messe in campo da Ito, dECOi e dalla collaborazione fra Sanders, Van Lengen e Rubin potrebbero allora essere lette come tentativi diversi e complementari di rispondere a questa esigenza.

Elena Biserna

Note

1. Per una trattazione esaustiva si veda, fra gli altri: Barry Blesser, Linda-Ruth Salter, *Spaces Speak, Are You Listening?: Experiencing Aural Architecture*, Cambridge-London, The MIT Press, 2006.
2. Toyo Ito, "Un giardino di microchip", in Andrea Maffei (a cura di), *Toyo Ito. Le opere i progetti gli scritti*, Milano, Electa, 2006, p. 339.
3. Ulrich Schneider, Marc Feustel (a cura di), *Toyo Ito|Blurring Architecture*, Milano, Charta, 1999.
4. T. Ito, "Cambiare il concetto di limite e aprire gli edifici pubblici", in G. Longobardi (a cura di), *Toyo Ito, Antologia di testi su l'architettura evanescente*, Roma, Kappa, 2003, p. 94.
5. T. Ito, "La Torre dei Venti, Yokohama", *Domus*, n. 691, 1988, pp. 40-45.
6. Mark Goulthorpe, "Paramorph: un ingresso per il South Bank, Londra", *Domus*, n. 822, 2000, p. 20.
7. Mark Burry, "Paramorph. Anti-accident Methodologies", *Architectural Design*, vol. 69, n. 9-10, 1999, p. 79.
8. Decoi Architects, "Technological latency: from autoplastic to alloplastic", in Colin Beardon, Lone Malmborg (a cura di), *Digital Creativity: a Reader*, Taylor & Francis, 2002, p. 165.
9. M. Goulthorpe, *op. cit.*, p. 20.
10. Rendering in animazione del progetto: http://vimeo.com/12319636.
11. T. Ito, "Un giardino di microchip", cit., p. 339.
12. Dietrich Neumann, *Architecture of the Night, the Illuminated Building*, Berlin, Prestel, 2002, p. 204.
13. T. Ito, "Un giardino di microchip", cit., pp. 337-39.

Ad ogni spettatore la propria visione

I documentari crossmediali...

Fino a qualche anno fa era all'ordine del giorno discutere e teorizzare sulle pratiche dei *fans*, sul costituirsi di *fandom* e di certe sottoculture che servono ad alimentare tutto quell'universo che gravita attorno a un film, piuttosto che a una serie tv o a un reality show. Forse, oggi, questa dimensione non è più all'avanguardia: mai come ora lo spettautore è affaticato dalla corsa incessante dei new media verso scenari inesplorati; iPhone, iPod Touch, iPad, ad esempio, sono dispositivi che condizionano i propri contenuti, sono mezzi che non nascono da una necessità artistica, ma che inesorabilmente la condizionano. È il mercato tecnologico a dettare il ritmo dell'industria culturale, a generare nuove esigenze narrative, ecc., e non viceversa. Di pari passo anche il pubblico è costretto a continue "sterzate" di gusto, di applicazioni e di linguaggi. Lo spettatore spesso non fa in tempo a comprendere, introiettare e riutilizzare un determinato linguaggio, che subito si vede costretto a modificarlo, sollecitato da repentini cambiamenti di mercato. Ciò che tuttavia accomuna le nuove tendenze, a partire dai social network, è un linguaggio sviluppato in sottrazione, che punta alla sintesi, all'articolazione di percorsi narrativi brevi, istantanei, utilizzabili o comprensibili nello stesso momento in cui vengono trasmessi o generati.

In questo universo tecnologico il documentario si è ritagliato una fetta molto importante nella comunicazione mondiale.
Contrariamente alla concezione di molti che pensano al documentario come a un "prodotto" d'élite, a tratti noioso e artisticamente "vecchio", destinato solo a un pubblico adulto e "impegnato", il linguaggio del reale si è invece espanso e si è appropriato dei molteplici canali di visibilità e di creatività offerti dal web. Negli ultimi anni sono nati svariati progetti che hanno abitato perfettamente i nuovi luoghi della narrazione, conquistandosi un posto d'onore nel mondo della convergenza e della cross-medialità (due termini spesso confusi e che si pongono al centro del dibattito teorico negli ultimi tempi).

Quando si parla di crossmedialità spesso si fa riferimento a posizioni discordanti.
Secondo Edoardo Fleischner[1], ad esempio, la crossmedialità è strettamente legata alla natura digitale dei prodotti: essa rappresenta una prassi di ideazione e progettazione che deriva dal mondo della pubblicità e del marketing e che costruisce dei percorsi reticolari fra le forme d'arte convenzionale e i nuovi media (telefonini, web, tv interattive ecc.).
Per Max Giovagnoli[2], invece, un prodotto per essere crossmediale non può permettere la sola connessione tra più media, ma deve essere pensato e articolato in modo più complesso: ovvero, declinando un progetto su più media e distribuendo in ciascuno di essi contenuti originali, unici e tra loro complementari o addirittura antagonisti. Per Giovagnoli, dunque, non vale la regola di creare un'unica matrice e veicolarla su più supporti, ma si dovrebbe sviluppare un'operazione editoriale più complessa, secondo la quale ogni medium avrà delle proprie narrazioni specifiche e interattive.
Di centrale importanza è anche il ruolo dello spettatore crossmediale, che – secondo Nick Ware – è, in un certo senso, uno degli elementi cardine attorno al quale si struttura un'opera crossmediale.

> Se pensiamo alle più comuni piattaforme digitali, cioè televisione, internet, telefonia mobile e videogiochi, un progetto cross-media dovrebbe tentare di utilizzarne più di una per raggiungere il pubblico e coinvolgerlo nella maniera in cui vorrebbe essere coinvolto su quella specifica piattaforma. Quindi capire come le persone utilizzano un cellulare, o il modo in cui usano una console per videogiochi, è fondamentale per pianificare un progetto cross-media e sviluppare il proprio lavoro per raggiungere il pubblico e convincerlo a usufruire dei contenuti su quelle piattaforme[3].

...e i web documentari

I documentari crossmediali vengono anche definiti *docuweb*, ovvero fanno parte di quella famiglia di documentari fruibili esclusivamente in internet e che sono pensati per sfruttare al meglio le potenzialità offerte dalla multimedialità in un'ottica di interattività. Detto questo, però, non tutti i *docuweb* italiani sono ancora in grado di attivare più livelli di intermedialità, rimanendo ancorati più che altro a un sostrato di transmedialità o di "medialità ibrida". Alcuni dei documentari per il web prevedono sì la partecipazione attiva dello spettatore, che può scegliere il percorso da seguire navigando liberamente all'interno della piattaforma che ospita il racconto, ma non tutti sfruttano al meglio i percorsi cross-narrativi. Questo può dipendere dalla differente percentuale che ogni autore dedica alle diverse vie di arrangiamento del discorso.

Prison Valley -The Prison Industry

Il *docuweb*, invece, non necessariamente si struttura secondo quanto suggerito da Giovagnoli in ambito crossmediale.
Un esempio è il progetto *From Zero - Abruzzo storie dalle tendopoli*[4], presentato al Bellaria Film Festival 2010, attraverso il quale gli autori raccontano in brevi documentari la vita quotidiana di dodici personaggi. Ogni storia è pubblicata sul portale www.fromzero.tv e, giorno dopo giorno, lo spettatore può seguire da vicino, al fianco dei protagonisti, la vita quotidiana di chi affronta l'emergenza. Anche se *From Zero* non necessariamente rientra nel novero dei film crossmediali, è altrettanto utile per comprendere un primo aspetto peculiare che ritorna in tutti i film che nascono per il portale: ovvero la suddivisione di una macro storia, quella che Fleischner chiama "grand master", in piccole sequenze indipendenti e la loro organizzazione in "capitoli" che permettono una navigazione più ottimale da parte del fruitore. Nel caso qui specifico, infatti, la storia delle tendopoli è organizzata in due macro capitoli ("personaggi" – "episodi") ed è raccontata attraverso due reticoli narrativi: da una parte, ci sono singoli personaggi, a ognuno dei quali sono dedicati 3 o 4 minuti circa di videonarrazione, dall'altra, compaiono degli episodi, divisi per titoli e problematiche.
In ugual modo anche *Havana-Miami. Times Are Changing*[5] (http://havana-miami.arte.tv) è articolato secondo una *timeline* divisa in settimane, per ognuna delle quali sono presenti micro-storie dell'Havana e, specularmente, anche di Miami. Il sito della tv Arte ha seguito per tre mesi la vita quotidiana di sei giovani dell'Havana e di sei di origine cubana che vivono a Miami. Ogni settimana sono stati pubblicati tre video di due minuti da Cuba e altrettanti dalla Florida, mettendo allo scoperto e a confronto le paure, i desideri e le vite di persone divise da centinaia di chilometri di mare. Oltre alla *timeline* principale, l'interfaccia crossmediale prevede anche un'ulteriore organizzazione dei documentari brevi. Cliccando su "people" lo spettatore può accedere direttamente alle singole storie dei dodici personaggi, ognuna delle quali è accompagnata da un breve script riassuntivo.
Oltre alla sezione dedicata alle persone, vi è anche quella suddivisa in "topics", a loro volta suddivisi nelle due aree geografiche di riferimento: Havana e Miami. La componente geografica riprende la struttura di *Gaza/Sderot*, un altro progetto crossmediale realizzato dallo stesso produttore di *Havana-Miami*, Serge Gordey. La peculiarità di questo progetto è che lo spettatore, oltre a seguire i documentari, può commentare e condividere i video.
Uno dei progetti crossmediali più riusciti, capace di creare più livelli di interattività tra i personaggi del progetto e lo spettatore (che si configura con un proprio avatar/account) è *Prison Valley -The Prison Industry* (www.prisonvalley.com). La storia è ambientata in Colorado, dove i detenuti entrati nei bracci dei penitenziari privati, lavorano a due dollari l'ora. David Dufresne e Philippe Brault, videogiornalisti francesi, hanno viaggiato nel distretto delle prigioni attraverso 13 case circondariali, tra cui il Supermarx, soprannominato l'Alcatraz delle rocce.
Lo spettatore è un elemento complementare al progetto e accedendo al portale tramite il proprio "avatar" può riprendere il proprio percorso nel road movie proprio nel punto in cui aveva interrotto precedentemente la navigazione.

La narrazione nei documentari crossmediali non è lineare, ma è aperta alla composizione e ricomposizione dell'utente che sostituisce all'autorialità del regista una propria autonomia narrativa, decidendo la direzione che dovrà prendere la drammaturgia del film.
È lo spettatore a stabilire le gerarchie della visione e con esse anche i suoi limiti. Ad ogni clic è la curiosità dell'utente a dettare le nuove regole della visione e a stabilire il ritmo della narrazione.

Giallo a Milano (Made in Chinatown)

Un progetto che permette di comprendere al meglio questa nuova tipologia del fare documentario è *Giallo a Milano (Made in Chinatown)* di Sergio Basso[6], forse il progetto crossmediale italiano più interessante e meglio strutturato. Di questo lavoro esiste anche una versione cinematografica, pensata dunque per la sala, durante il cui montaggio Sergio Basso ha messo da parte numerosi extra, fino a costruire un'altra narrazione, pensata invece per il web e nata dalla necessità del regista di soddisfare due esigenze diverse: quella "artistica" destinata al cinema e quella giornalistica soddisfatta dalle potenzialità della rete. Dunque, parallelamente alla realizzazione del film, Basso e la sua equipe hanno contattato il *Corriere della Sera*, che è stato entusiasta di ospitare la piattaforma.
Il *docuweb* in rete non è il film in sala, ma l'insieme dell'intersezione delle clip che permettono l'inserimento di vari approfondimenti. Inoltre il tempo-ritmo dell'utenza-internet è molto diverso da quello cinematografico. Si può saltare di personaggio in personaggio, di tematica in tematica, di location in location: dando vita, dunque, a infinite storie, che variano da spettatore a spettatore e che non sono mai identiche a loro stesse. Viene abolito, in questo modo, il concetto di un'unica opera d'arte riproducibile su più media, ma ogni spettatore avrà il proprio film/la propria visione interagendo in prima persona dentro e sulla piattaforma.

Angelita Fiore

Note

1. Cfr. Edoardo Fleischner, *Il paradosso di Gutenberg: dalla crossmedialità al Media on demand*, Roma, Rai-ERI, 2007.
2. Cfr. Max Giovagnoli, *Cross-media: le nuove narrazioni*, Milano, Apogeo, 2009; Giovagnoli, *Fare cross-media*, Roma, Audino, 2005.
3. Tratto da una video-intervista realizzata da D.E-R (documentaristi Emilia-Romagna) a Nick Ware di Aster Media London.
4. *From Zero - Abruzzo storie dalle tendopoli* (Davide Barletti, Giotto Barbieri, Alessia Deninno, Stefano Strocchi, 2009).
5. *Havana-Miami. Times Are Changing* (Joël Ronez, Alex Szalat, 2010).
6. Il film è una ballata sulla comunità cinese a Milano. La Chinatown di Milano è problematica: ha fatto registrare vari omicidi avvenuti alla luce del sole, a colpi di machete. Un bel giorno, un italiano chiede la mano a una cinese, e questo genera una catena di reazioni nella comunità. Dal focus particolare su una delle Chinatown più vecchie e grandi d'Europa, il film porta lo spettatore in una metafora universale, sull'odio e sui sogni tra Occidente e Cina. Sergio Basso racconta l'altra faccia dell'archetipo cinese, instaurando un rapporto imprescindibile con i propri personaggi.

Schermo, cammina con me!

I segreti di Twin Peaks vent'anni dopo

> Quello che non mi convince nei film di Lynch è proprio ciò che mi piace in *Twin Peaks*[1].
>
> Serge Daney

Un inquietante uccello con il becco levato verso l'alto. I fumi di una segheria, le cui lame rotanti tranciano il legno con minuziosa precisione. Una strada che si perde tra i monti. Un cartello a lato dell'asfalto: *Welcome to Twin Peaks*. La potenza di un'enorme cascata i cui flutti fuggono verso un sipario di giganteschi alberi sussurranti. Il tutto accompagnato da nomi in sovrimpressione color verde acido e dall'ossessiva musica di Angelo Badalamenti. Inizia così, con questi titoli di testa dal sapore ambiguo e straniante, uno degli incubi più amati degli anni Novanta, una serie capace di unire per la prima volta piccolo e grande schermo, incatenando alla poltrona sia i cinefili più snob che il comune pubblico televisivo.
Alla fine degli anni Ottanta, David Lynch godeva della fama di cineasta borderline, affascinato dalla sfera dell'inconscio e del proibito, forse un po' più caro alla critica che al pubblico. Dopo l'allucinato esordio di *Eraserhead* (1977) e lo straziante *The Elephant Man* (1980), Lynch aveva rifiutato di dirigere un successo preconfezionato come *Il ritorno dello Jedi* dedicandosi piuttosto alla realizzazione del fantascientifico *Dune* (1984), tratto dalla saga di Frank Herbert, e soprattutto a quella di *Velluto Blu* (*Blue Velvet*, 1986), un morboso viaggio sulla connessione tra sessualità e voyeurismo, ambientato nell'immacolata cittadina di Lumberton, ove si muore e si soffre senza che nessuno se ne accorga. Chi meno di Lynch poteva essere adatto a fare tv?
Eppure il regista era affascinato dalle possibilità stilistico-narrative che il mezzo avrebbe potuto offrire a chi non si fosse accontentato di confezionare singoli episodi intercambiabili, bensì un'unica storia continuativa.

> Amo entrare in un altro mondo e amo i misteri. Per questo non mi piace sapere troppo in anticipo. Mi piace invece il gusto della scoperta. Credo sia una delle caratteristiche più eccitanti delle serie televisive: puoi entrare nella storia e addentrarti all'infinito. Inizi a percepire il mistero, e le cose cominciano a succedere[2].

Il suo agente, Tony Krantz, gli presentò lo sceneggiatore Mark Frost (*Hill Street Blues*) e, tra il 1990 e il 1991[3], il concetto di serialità cambiò per sempre.
L'agente dell'FBI Dale Cooper (Kyle MacLachlan, già protagonista di *Dune* e *Velluto Blu*, secondo il regista "nato per quella parte"[4]), un individuo decisamente *sui generis*, appassionato di caffè nero, dolci e filosofia tibetana, giunge a Twin Peaks per indagare sull'omicidio della studentessa Laura Palmer (Sheryl Lee), il cui cadavere, avvolto nella plastica, è stato rinvenuto nel lago. Una banale indagine? No, tutt'altro. In breve, Dale scopre che nella piccola città tutti sono collegati alla vittima o hanno un movente per ucciderla, ma che, al tempo stesso, chiunque sembra avere un alibi. Twin Peaks è un luogo doppio come la stessa Laura, popolarissima reginetta del liceo di giorno, cocainomane dedita alla prostituzione di notte, perseguitata da un essere che lei chiama Bob e che si manifesta accompagnato dalla misteriosa frase: "Fuoco, cammina con me!".
Mescolando soap opera, poliziesco, horror, surrealismo e sci-fi, Lynch, pur dirigendo solo alcuni episodi, rovesciò ogni regola, della serialità televisiva e non solo, riscrivendola a suo modo: sogno e realtà si confondono, l'impossibile ha la meglio sulla logica e i tempi narrativi vengono dilatati con una consapevolezza che sembra suggerire una sorta di "lento sciabordio nelle acque di un racconto nel quale ci si ambienta come in un paesaggio psicotropico"[5]. Aggiunse a questo il proprio tocco visivo, l'abilità di comporre inquadrature, l'attenzione per i dettagli, la trasformazione di oggetti insignificanti in fonti di minaccia, la componente grottesca, e accadde l'incredibile: *Twin Peaks* (in Italia preceduto dal banale *I segreti di*), al ritmo del martellante quesito "Chi ha ucciso Laura Palmer?", conquistò tutti, lynchani e non. Forse perché la visione stessa della serie implicava un processo inconsapevole di autoanalisi, che tocca gli spettatori molto più da vicino di quanto pensino, in quanto, come osserva Umberto Mosca, "*Twin Peaks* è veramente il luogo-simbolo di un'America che è arrivata al capolinea. Un'America chiusa in casa, che non va più da nessuna parte, assediata dalle proprie ossessioni"[6].
Secondo Michel Chion[7], oltre all'impatto innovativo, il successo della serie è dovuto anche al variegato gruppo di personaggi, divisibili in tre categorie: tipizzati (costruiti sul modello rassicurante delle soap o delle serie poliziesche), strani (resi tipici da una caratteristica fisica, da un comportamento particolare o da un feticcio) e mitici, ossia provenienti da dimensioni ultraterrene, incarnazioni del Bene e del

Male, oppure in grado di dialogare con le forze occulte. Nel corso dei vari episodi Cooper e Laura fluiranno all'interno di quest'ultima, consegnandosi all'immortalità nei confronti dei telespettatori. In particolare, la giovane Palmer si svincola dallo status di creatura hitchcockiana (vittima di un brutale omicidio, ritrovata avvolta in un telo, dotata di un suo doppio, ovvero la cugina Maddie, sempre interpretata dalla Lee) per assurgere a quello di spettro catodico, capace di fluttuare tra passato, presente e (negato) futuro, ma intrappolata per sempre nella dimensione dell'altrove rappresentata dalla Stanza Rossa. Il volto stesso di Laura, immortalato in due momenti ben separati (la foto incorniciata e quella autoptica) diviene un'icona di quel romanticismo cha fa della morte "l'ultima seduzione"[8].

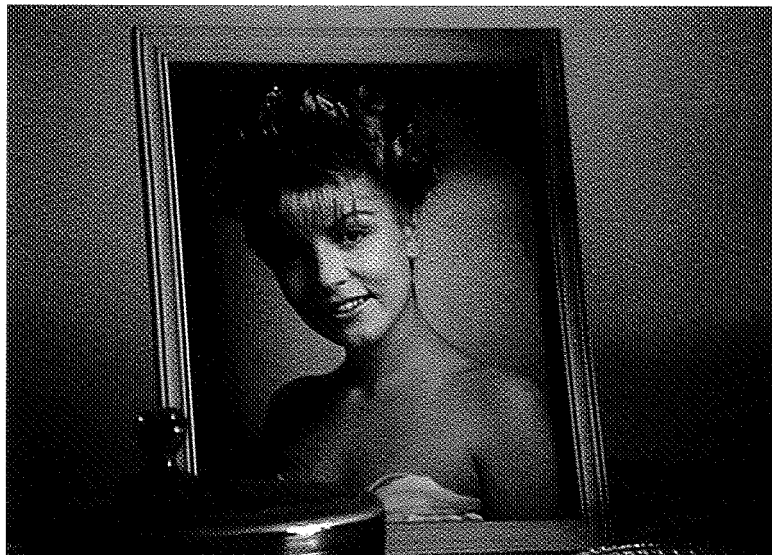
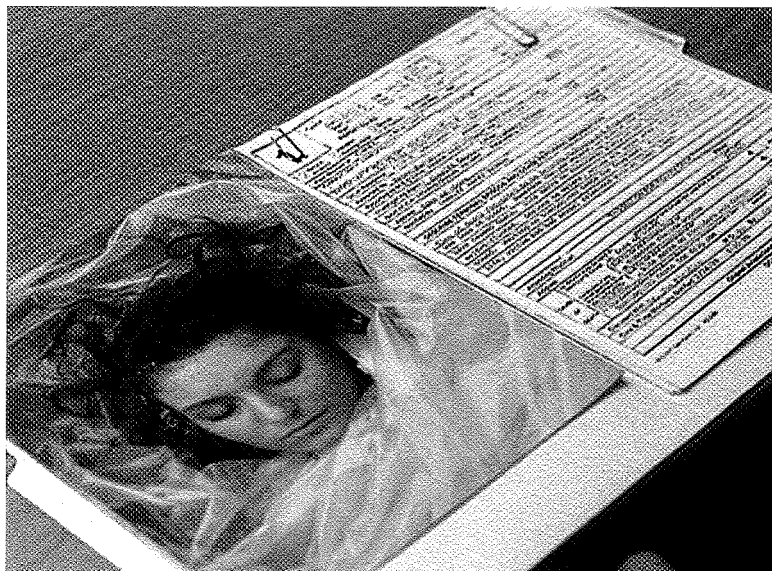
Quando la ABC impose di rivelare anzitempo l'identità dell'assassino, Lynch, che aveva un po' "trascurato" *Twin Peaks* per realizzare *Cuore Selvaggio* (*Wild at Heart*, 1990), si oppose ("Era il mistero l'ingrediente magico"[9]), ma non venne ascoltato. Risolto l'enigma, gli ascolti calarono e, nonostante i tentativi di rilanciare la narrazione con una decisa virata paranormale (entrano in gioco gli alieni), la serie venne chiusa, con profonda delusione degli autori.

> Alla fine della serie mi sentivo giù. Non mi risolvevo a lasciare il mondo di *Twin Peaks*. Ero innamorato del personaggio di Laura Palmer e delle sue contraddizioni: raggiante fuori ma con la morte dentro. Volevo vederla vivere, muoversi, parlare[10].

Nel 1992 Lynch decise dunque elevare la sua Laura, capace di essere "la Dorothy e la Sandy di *Velluto Blu* in una sola persona"[11], agli onori del cinema con un prequel dedicato ai sette giorni precedenti l'omicidio. Opprimente, malsano e difficilmente comprensibile per chi non abbia visto la serie, *Fuoco cammina con me* (*Twin Peaks: Fire Walk with Me*, 1992) fu un disastro, sia sul piano dei riscontri critici che su quello degli incassi, eppure rimane una delle pellicole che il regista predilige all'interno della propria filmografia, perché, a sua detta, attraverso una chiusura circolare, segna una compenetrazione definitiva tra piccolo e grande schermo.

Se, da un lato, potremmo individuare, a livello narrativo, i predecessori di *Twin Peaks* in due creazioni degli anni Sessanta, *Il fuggitivo* ("Chi ha ucciso la signora Kimble?", "Chi è l'uomo senza un braccio?") e *Il prigioniero* (il piccolo universo chiuso), dall'altro, è impossibile sminuire l'influenza che la serie ha esercitato sino all'avvento di *Lost*, l'unico in grado di pareggiarne l'impatto socio-culturale grazie a un nuovo capovolgimento degli schemi narrativi: trame concentriche, interrogativi rimasti aperti, abbondante dose di paranormale, connessioni in grado di sfidare il tempo, lo spazio e qualunque nozione logica lo spettatore creda di possedere. Tralasciando l'Isola, eliminando quei prodotti che citano spudoratamente il modello lynchano senza originalità (ad esempio, *Happy Town*) e limitandosi ai migliori, bisogna ammettere che senza *Twin Peaks* non avremmo avuto *X-Files* (fascino dell'inspiegabile più FBI), *I Soprano* (che eredita la possibilità di costruire una trama unitaria in grado di dipanarsi per più stagioni), *CSI* (l'attenzione per l'analisi scientifica di corpi e scene del crimine), *Six Feet Under* (cinico humor nero all'ennesima potenza), *Desperate Housewives* (quartiere esteriormente perfetto dai misteri inconfessabili, con l'arrivo sospetto, sul finire della seconda stagione, di MacLachlan), le molte serie con un protagonista stralunato e dai metodi professionali bizzarri (si va da *Dr. House* al Tim Roth di *Lie to me*). Molti registi hanno fatto gavetta in tv ma, una volta approdati al grande schermo, hanno limitato le rimpatriate a singoli episodi di un prodotto che eventualmente apprezzano. Invece, oggi, a vent'anni esatti dal debutto di *Twin Peaks*, tre autori sinora solo cinematografici debuttano con altrettante serie interamente loro, ossia Frank Darabont con *The Walking Dead* (zombie-horror prodotto dalla AMC, la rete del raffinato *Mad Men*), Martin Scorsese con *Boardwalk Empire* (Mafia made in HBO, il canale che elimina i vincoli della censura) e Neil Jordan con *The Borgias* (scelto da Showtime, casa di *Dexter* e dei depravati *Tudors*). Questo senza contare l'impegno produttivo di Steven Spielberg iniziato con il fantascientifico *Taken* nel 2002, proseguito con gli apologhi da storia militare *Band of Brothers* e *The Pacific*, e giunto all'imminente kolossal *Terra Nova*, annunciato per il 2012 come "l'*Avatar* della televisione".

Lynch stesso ha ritentato l'avventura con la ABC, confezionando un pilot per una nuova eventuale serie, tramutatosi poi nel pluripremiato film *Mulholland Drive* (2002), ma questa è un'altra storia.

Angela Bosetto

Twin Peaks

Twin Peaks

Note

1. Serge Daney, *Il cinema e oltre. Diari 1988-1991*, Milano, Il Castoro, 1997, p. 259.
2. David Lynch, *In acque profonde – Meditazione e creatività*, Milano, Mondadori, 2010, p. 91.
3. Date di debutto: 8 aprile 1990 su ABC (USA), 9 gennaio 1991 su Canale 5 (Italia).
4. Lynch in Chris Rodley (a cura di), *Lynch secondo Lynch*, Milano, Baldini&Castoldi, 1998, p. 236.
5. Roy Menarini, *Il cinema di David Lynch*, Alessandria, Falsopiano, 2002, p. 96.
6. Umberto Mosca, "Curiosando tra l'erba dell'Ovest", in AA.VV., *David Lynch*, *Garage*, n. 17, Torino, Paravia Scriptorium, 2000, p. 83.
7. Michel Chion, *David Lynch*, Torino, Lindau, 1995, pp. 122-126.
8. Alessandro Camon, *David Lynch e I segreti di Twin Peaks*, Milano, Silvio Berlusconi Editore, 1990, p. 54.
9. In C. Rodley, *op. cit.*, p. 252.
10. *Ivi*, p. 257.
11. M. Chion, *op. cit*, p. 175.

Mattoncini virtuali

Nel 1916 il falegname danese Ole Kirk Christiansen fondò l'azienda Lego. Inizialmente impegnata nel campo della costruzione di abitazioni e nell'arredamento di interni, nel 1949 la Lego allargò la produzione alla sfera ludica. Da più di sessant'anni i mattoncini colorati hanno accompagnato intere generazioni di tutte le età, ampliando e rendendo sempre più spettacolari le funzionalità dei vari giochi. Il principio da cui parte il gioco è quello di mettere insieme i mattoncini per creare, costruire e riprodurre svariate tipologie di ambientazioni, dalle abitazioni a personaggi in miniatura, fino ad arrivare a intere città, strutture reali o fantastiche che si ispirano alla vita vera, al cinema, al fumetto e così via. Nelle scatole dei giochi l'azienda fornisce un manuale di istruzioni per facilitare la realizzazione della costruzione, ma il giocatore può realizzare il suo progetto nella maniera che desidera, creando forme sempre nuove e interscambiabili.
Oggi la Lego è una multinazionale del giocattolo ma i suoi prodotti trascendono il ruolo di puro intrattenimento. Diversi artisti, infatti, hanno utilizzato i Lego per i loro lavori, creando statue, mosaici e strutture complesse con i famosi mattoncini. Nel 1996 l'artista polacco Zbigniew Libera ha realizzato il criticato e dibattuto *Concentration Camp*[1], esposto al museo ebraico di New York nel 2002 all'interno di una mostra dal titolo "Mirroring Evil: Nazi Imagery/Recent Art".
I casi di decontestualizzazione del prodotto sono molteplici proprio perché si basano sul principio della costruzione/decostruzione, offrendo una gamma vastissima di invenzioni, creazioni e possibilità, anche con l'intento di unire il gioco all'apprendimento, come ha fatto, per esempio, Brendon Powell Smith che ha pubblicato su Internet i racconti della Bibbia in formato Lego[2]. Partendo dalla Genesi, con una suddivisione in capitoli, sono illustrati con meticolosa precisione i più celebri episodi del Nuovo e Antico Testamento, raccontati in maniera divertente mantenendo il testo originale in forma di fumetto.
Nel 2000, con la collaborazione di Steven Spielberg, l'azienda ha distribuito sul mercato una linea di prodotti chiamata Lego Studios che riproducono un set cinematografico dotato di webcam, dispositivo di registrazione, software di editing e un assortimento di oggetti di scena per realizzare video con ambientazione Lego.
Ma il primo brickfilm[3], *The Magic Portal*, è stato realizzato già negli anni Ottanta in Australia da Lindsay Fleay ed è considerato il precursore della moderna Brickfilms, un modo di ricreare un cinema tridimensionale a passo uno e di dare vita con l'animazione a personaggi e oggetti inanimati attraverso gli effetti speciali. Alcuni esempi sono *Revenge of the Brick, Indiana Jones e Raiders of the Lost Ark Hobby Brick, Power Miners, Atlantis, Lego Prince of Persia e 2001: A Space Odyssey.*
Altro esempio è il video musicale della canzone *Fell in Love With a Girl* del gruppo rock The White Stripes realizzato dal regista Michel Gondry nel 2001, che ha in un primo momento ripreso le performance live della band e, successivamente, ha trasformato il film in 3500 frame sgranati che ha poi stampato uno ad uno. A questo punto, ha ricostruito ogni immagine con i mattoncini colorati, sono state fatte le riprese dei set Lego in miniatura e l'intera sequenza è stata montata utilizzando la tecnica della stop-frame animation. Il risultato finale ricorda molto i primissimi videogiochi a colori.
Nel 1997 la Lego lancia sul mercato il suo primo videogioco, *Lego Island*, seguito da *Lego Island II, Brickster's Revenge, Isola Acrobazie Xtreme* e *Lego Island Stunts Lego Set*. Il giocatore deve realizzare una serie di missioni e, per farlo, ha la possibilità di utilizzare diversi personaggi con differenti abilità, oppure può anche decidere di vagare liberamente e a proprio piacimento sul set in cui sono presenti edifici e case che si basano sui reali set Lego in circolazione al momento del rilascio del gioco.
Nel 2005, grazie all'unione LucasArts e Lego, è stato realizzato *Lego Star Wars*, seguito nel 2008 da *Lego Star Wars: The Complete Saga* e *Lego Indiana Jones*. Si tratta di "platform game" sviluppati da Traveller's per diverse piattaforme/console e distribuiti da LucasArts e Activison. Sempre nel 2008 fa la sua comparsa sul mercato *Lego Batman* e, nel 2010, *Lego Harry Potter* sempre sviluppati da Traveler's ma distribuiti da Warner Bros. e Interactive Entertainment.
L'unione di queste grandi aziende ha portato a un prodotto innovativo e accattivante in cui i personaggi e le ambientazioni riproducono lo stile Lego, gioco che per antonomasia richiama il concetto di interattività e manualità.
Lego Star Wars: The Complete Saga è suddiviso in sei episodi, a loro volta ripartiti in sei capitoli, che ricalcano fedelmente la narrazione dei sei film, ognuno dei quali segue le gesta degli eroi cinematografici. Per procedere nella storia il giocatore deve risolvere alcuni enigmi utilizzando le peculiarità delle varie tipologie di personaggi che consistono, per i Cavalieri Jedi, nell'utilizzazione dei poteri della Forza per modificare a proprio vantaggio l'ambiente e costruire passaggi utili o modificare quelli esistenti, per gli altri personaggi nel trovare il passaggio giusto o eseguire le azioni nel punto appropriato, per proseguire nell'avventura. I trentasei capitoli rappresentano le parti principali della storia di *Star Wars*, in alcuni controlleremo un personaggio, in altri saremo a bordo di un veicolo durante le battaglie spaziali più importanti, come la gara a bordo dei velocissimi gusci.
Lego Indiana Jones: The Original Adventures, che racconta le vicende dei primi tre film di Indiana Jones, e *Lego Indiana Jones: the Adventure Continues* sono frutto della collaborazione delle menti geniali di George Lucas e Steven Spielberg.
L'archeologo più famoso del mondo, Indy, durante le sue avventure è aiutato da vari personaggi che sono presenti anche nei film, dotati di diverse e svariate abilità. Il videogioco è suddiviso in quattro episodi, a loro volta ripartiti in sei capitoli, intitolati come i film: *Raiders of the Lost Ark, Indiana Jones and the Temple of Doom , Indiana Jones and the Last Crusade* e *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*. La sala principale, il quartier generale, dal quale si comincia e dove si può tornare, è il Bernett College, l'Università dove Indy insegna. Al piano superiore della struttura sono presenti tre cartine geografiche che rappresentano le tre avventure di gioco e, attraverso queste, si potrà accedere ai vari capitoli. Nella biblioteca del College è possibile parlare con il bibliotecario e acquistare nuovi personaggi che nella Stanza dell'Arte si possono personalizzare assemblando vari pezzi. Durante l'avventura si troveranno manufatti, oggetti preziosi, mattoncini che, una volta raccolti e portati all'Università, serviranno per acquistare oggetti e personaggi e per sbloccare livelli extra.
Lego Batman ripropone una tridimensionale Gotham City, oscura e piovosa, in cui combattono, dando vita a un divertente contrasto, colorati personaggi di mattoncini. Il gioco ha inizio con l'evasione dei pazienti dal manicomio criminale Arkham Asylum, che ospita i malviventi di Gotham City, i quali, una volta liberi, seminano terrore in città organizzati in tre bande: la prima capitanata da Joker, la seconda da Pinguino e la terza dall'Enigmista. Batman e Robin dovranno fermare i piani criminosi della gang e riportare la tranquillità sulle strade di Gotham City. Il giocatore potrà utilizzare entrambi gli eroi che sono dotati di abilità differenti e quindi in grado di progredire nella storia abbattendo le infinite difficoltà. Una volta finita la modalità storia, si potrà tornare alla Batcaverna e da lì accedere all'Arkham Asylum e ripercorrere l'avventura dalla parte dei cattivi. Nei vari livelli di gioco i pezzi Lego possono essere usati per costruire i più svariati oggetti che saranno utili ai nostri eroi per sconfiggere i nemici e ottenere più punti.

Lego Star Wars

Lego Harry Potter è basato sulle avventure della saga di Harry Potter ed è incentrato sui primi quattro anni scolastici del giovane maghetto che coprono i primi quattro libri/film: *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* e *Harry Potter and the Goblet of Fire.*
Ogni gioco è diviso in sei capitoli che hanno come elemento centrale il Castello di Hogwards e Digon Alley. Come i precedenti, l'attenzione è focalizzata sull'esplorazione piuttosto che sul combattimento, sarà possibile giocare utilizzando vari personaggi dotati di differenti abilità e si potranno imparare incantesimi, essenziali per il progredire della storia.
Le saghe sono rivisitate in forma di riassunto/parodia e al gioco sono intervallate comiche *cut scenes* che seguono l'andamento della storia e sostanzialmente restano fedeli agli eventi della saga. Sono la parte parodistica della storia che serve a sintetizzare ulteriori passaggi della trama. Tali sequenze sono prive di dialogo e questo non fa che enfatizzare la comicità generale, con la notevole capacità di narrare il tutto con ironia, creando incidenti, scherzi, momenti surreali indubbiamente inediti nel film, ma perfettamente calzanti al tema "a mattoncini" del videogame.
Il gioco permette di utilizzare differenti slot di salvataggio, quindi possono essere presenti diverse partite ed è possibile muoversi tra i capitoli scegliendo in quale episodio concentrarsi. Inizialmente il giocatore deve seguire la modalità "storia" in cui si deve ripercorrere appunto la storia, la struttura narrativa dei film, utilizzando solo alcuni personaggi. Completato un episodio in questa modalità viene reso possibile accedere alla modalità "gioco libero", che permette di fare viaggi temporali, di scegliere i personaggi e, di conseguenza, sbloccare alcune situazioni non viste con la modalità precedente. La modalità "gioco libero" consente quindi non solo un maggiore divertimento, ma anche di collezionare mattoncini Lego per sbloccare altri personaggi, travestimenti, potenziare le battaglie e raggiungere aree normalmente inaccessibili. In questa modalità di gioco si potrà in ogni momento tornare nel quartier generale (la Taverna per *Lego Star Wars*, l'Università di Bennett per *Lego Indiana Jones*, la Batcaverna per *Lego Batman*, il Castello di Hogwards e Digon Alley per *Lego Harry Potter*). La struttura narrativa segue fedelmente quella dei film, con l'aggiunta dell'interattività e della possibilità di non seguire la storia in maniera lineare (per esempio, posso usare il personaggio di Yoda già dal primo capitolo sbloccando nuove situazioni e avventure). Le strutture temporali sono condensate, semplificate a pochi elementi di azione e possono essere trasformate, smontate e ricostruite esattamente come i giochi Lego, creando un mix di avventura e azione dove i personaggi possono costruire strutture o mezzi di trasporto con i mattoncini colorati, in una sorta di Lego virtuale, dove i minifigs[4], quando muoiono, si sgretolano andando in mille pezzi.
Le modalità storia/gioco libero sono abbastanza comuni in molti videogame ed in particolare per quelli tratti da opere cinematografiche, ma la formula sviluppata da TT Games[5] è particolarmente riuscita perché ci si trova davanti ad una codifica, una sorta di linguaggio che permette di rivisitare con la coerenza stilistica dello stile Lego opere e storie diverse mantenendo, soprattutto nella riproposta sia pure semplificata della consecutio temporale delle trame, un rapporto molto forte con le opere filmiche originali.
L'esercizio stilistico di ricostruzione in stile Lego è proprio la chiave del grande successo ottenuto, perché il gioco ripercorre la meccanica della trama dell'opera originale, frutto di intuizioni geniali e di un lavoro approfondito di analisi della struttura narrativa, che lo rende diverso dalla semplice parodia.
Ogni personaggio è un'icona caratterizzata da uno strumento e un'abilità funzionale all'andamento della storia e allo sviluppo della trama, riuscendo ad affascinare e soddisfare intimamente il fan che trova in questo un significato archetipo. La saga è stata semplificata e decostruita lasciando inalterata l'essenza dei protagonisti e dell'ambientazione che, ricostruiti con piccoli elementi molto fedeli alla realtà, non scontentano nemmeno i fan più ortodossi di queste pietre miliari del cinema per appassionati, che da ottobre 2010 si possono anche cimentare nel primo gioco collettivo fondato sul tema Lego, *Lego Universe*. Si tratta di un *massively multiplayer online game* sviluppato da NetDevil in cui si possono esplorare dozzine di ambientazioni, compiere missioni, recuperare tesori, cimentarsi in battaglie, il tutto in un mondo a tre dimensioni dove tutti i partecipanti sono chiamati ad allearsi per combattere.

Marcella Rosi

Note

1. http://raster.art.pl/gallery/artists/libera/libera_lego.htm.
2. http://www.thebricktestament.com/.
3. Film creati con i mattoncini, http://www.brickfilms.com/.
4. Gli omini Lego.
5. TT Games è un gruppo britannico che si occupa di sviluppo ed editoria dei videogiochi e detiene i diritti dei videogiochi Lego.

Lego Batman

Inversioni d'autore

Il cinema di genere hongkonghese contemporaneo

a cura di Laura Ester Sangalli e Federico Zecca

Introduzione

Pur rifuggendo da qualunque concessione alla "mitologia" del cinema di Hong Kong – che porti a considerarlo in termini "differenziali", se non "antagonistici" – è difficile negare che la cinematografia hongkonghese, con la parziale esclusione della parentesi modernista dei tardi anni Settanta[1], abbia declinato le categorie di autore e genere in modo affatto peculiare. Basta avere un po' di familiarità con il cinema di Hong Kong, infatti, per accorgersi che nell'ex colonia britannica le categorie di autore e genere non rappresentano le estreme polarità della convenzionale opposizione tra creazione individuale/artistica e standard commerciale. Né rappresentano, solamente (neppure in tempi di convergenza economica globalizzata), le speculari incarnazioni di una strategia industriale finalizzata alla brandizzazione dei prodotti (*di* autore, *di* genere)[2], a fronte di una mercato sempre più frammentato in molteplici "costellazioni di consumo".

Piuttosto, nel cinema hongkonghese le categorie di autore e genere sembrano sviluppare uno "strano ibrido", fondato su un rapporto di interdefinizione reciproca piuttosto che di opposizione critica o di specularità economica. Da un lato, attraverso una sorta di "generificazione inversa" (processo uguale e contrario a quello rintracciato da Rick Altman nella *golden age* hollywoodiana)[3], la categoria di genere trova in quella di autore un dispositivo di purificazione e stabilizzazione, capace di mettere un freno a quella "saturazione plurigenerica" che, secondo Alberto Pezzotta, caratterizza la produzione hongkonghese "media"[4]. Dall'altro lato, e correlatamente, la categoria di autore vede in quella di genere una piattaforma discorsiva attraverso cui (e in cui) sviluppare una propria identità socio-semiotica (esportabile in seguito nei festival europei); in altri termini, l'autore hongkonghese nasce (o sembra *poter* nascere) solo *nel* genere e *dal* genere, come una sua sotto-partizione (e mai *contro* o *attorno* al genere, come in certa produzione new-hollywoodiana).

È il caso, storicamente, di Ann Hui, di Tsui Hark, di John Woo, di Ching Siu-tung (tra i molti altri). Figure di spicco della *new wave* (e post-*new wave*) anni Ottanta/Novanta, questi registi hanno costruito il proprio "marchio d'autore" *nella* e *dalla* frequentazione di generi determinati: rispettivamente il *mélo*, il *wuxiapian*, l'*hard boiled*, il *fantasy*. Ma è anche il caso – venendo ai contributi che compongono la sezione "Orienti/Occidenti" di questo numero –, di Stanley Kwan, di Johnnie To, di Pang Ho-cheung, di Danny e Oxide Pang. Esponenti della seconda *new wave* anni Novanta/Duemila, questi cineasti hanno trovato in *un* genere cinematografico (similmente ai loro predecessori) un catalizzatore espressivo capace di magnificarne la personalità registica. I seguenti contributi sottopongono questi registi a un'attenta disamina, analizzandone i caratteri distintivi in rapporto ai diversi generi di referenza: il melodramma (Stanley Kwan), il noir (Johnnie To), la commedia (Pang Ho-cheung) e l'horror (Danny e Oxide Pang)[5].

Federico Zecca

Note

1. Cfr. Marco Dalla Gassa, Dario Tomasi, *Il cinema dell'estremo oriente. Cina, Corea del Sud, Giappone, Hong Kong, Taiwan, dagli anni Ottanta ad oggi*, Torino, Utet, 2010, pp. 310-318.
2. Paul Grainge, *Brand Hollywood: Selling Entertainment in a Global Media Age*, London-New York, Routledge, 2008, p. 151 e segg.
3. Cfr. Rick Altman, *Film/Genere*, Milano, Vita&Pensiero, 2004, p. 92.
4. Cfr. Alberto Pezzotta, *Tutto il cinema di Hong Kong. Stili, caratteri, autori*, Milano, Baldini&Castoldi, 1999, pp. 149-163.
5. Il lettore si sarà accorto che il *gongfupian* e il *wuxiapian* (i generi hongkonghesi per eccellenza) sono assenti da questa breve panoramica. Tali generi verranno sottoposti a un approfondimento monografico nel prossimo numero, esclusivamente dedicato alle "arti marziali".

Il cinema del domani

Il melodramma secondo Stanley Kwan

Oggi più che mai, quando sono trascorsi più di due lustri dall'entusiasmo onnivoro per il cinema di Hong Kong, e quando di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia, acqua al contempo critica e fanatica, contestualizzata e iperbolica, il più possibile obiettiva e ombelicale, oggi più che mai mi sembra necessario non tanto rimettere le cose al loro posto, neanche ripensare correttamente a certe eccitazioni che forse meriterebbero di essere ripensate; piuttosto mi sembra necessario e a suo modo urgente capire se il cinema di Hong Kong – buona parte di esso, preferibilmente la maggior parte – riesca a trovare senso nella contemporaneità, e se possa acquistare ancora importanza nella realtà odierna. Se esso sia valido oggi, qui, adesso. Col senno di poi. Inquadrare l'immaginario di Stanley Kwan nella Storia dell'ex colonia britannica, è percorso sacrosanto ma già ampiamente affrontato. Chi invece s'è preso la briga di capire se film come *Love unto Waste* (*Dei ha ching*, 1986) o *Center Stage* (*Yuen Ling-yuk*, 1992) siano "attuali"? Se un fantadramma come *Rouge* (*Yin ji kau*, 1988) abbia lasciato tracce per comprendere, oltre al mondo che "lo riguarda", anche quello di oggi? Per sconfiggere la perplessità di molti, che del cinema di Hong Kong rifiutano ancora l'importanza e l'innovazione storiche, quando non addirittura la bellezza, credo non si possa far altro, oggi, che rapportarlo al reale contemporaneo, rifletterlo su di esso, per constatare – prove alla mano – se e come la sua efficacia originaria nel parlare di cose e di persone sia rimasta in vita.

Per farlo, basterebbe il secondo film di Stanley Kwan, *Love unto Waste*. Irene Wan affitta un appartamento nei pressi dell'aeroporto, perché le piace sentire gli aerei che decollano e atterrano. Tony Leung Chiu-wai discute col padre di fronte alla finestra dell'ufficio di come l'edilizia stia assumendo proporzioni inarrestabili e un po' spaventose – e se ne parla più di vent'anni prima di *Dream Home* (2010) di Pang Ho-cheung. E il poliziotto Chow Yun-fat, malato terminale, mentre indaga sull'omicidio di Tai Chin, cerca amicizia nella ristrettissima cerchia di chi la conosceva, creando imbarazzo. Da subito, nel cinema di Kwan, il "moderno" fa paura. Tanto che la solitudine (Chow è divorziato) è una condizione d'isolamento senza speranza, a rischio perfino del ridicolo volontario (le improvvisate dello sbirro, tutt'altro che gradite). *Full Moon in New York* (*Ren zai Niu Yue*, 1990) ne è forse l'esempio più commosso: al pari dell'assassinio di Tai Chin nel film di tre anni prima, lo spaesamento nella Grande Mela delle tre amiche Maggie Cheung, Sylvia Chang e Sikin Gaowa rimane senza soluzione, e il film si chiude con un brindisi al nulla sul tetto di un grattacielo.

Fa paura, il nuovo. Eppure Kwan non è né astorico né reazionario; e se si può parlare di tradizionalismo, il suo cinema guarda al passato con un'invidia malinconica ma coi piedi ben piantati a terra: in *Rouge*, di fronte alla caparbietà egoistica del fantasma di Anita Mui, che nella Hong Kong del 1987 aspetta ancora l'amore perduto di cinquant'anni prima, la giornalista Emily Chu rimpiange la forza dell'amore che tutto annulla, la coerenza della devozione, la perentorietà dei sentimenti. Il mondo di oggi non è peggiore di quello di ieri (d'altronde, in *Rouge*, le difficoltà insormontabili di casta e famigliari che incontrano negli anni Trenta Anita Mui e Leslie Cheung spingono entrambi al gesto più estremo, il doppio suicidio), mette soltanto più paura, impedisce non la nascita ma l'esercizio totale e totalizzante dell'amore. Il mondo nuovo del cinema mélo di Stanley Kwan non è più arido di quello antico, è – se possibile – più difficile. E a renderlo più difficile ci pensano ovviamente il progresso, la tensione inevitabile alla modernità, il conflitto tra passato e presente: la crescita immobiliare e l'andirivieni aereo di *Love unto Waste*, la trasformazione del quartiere con relativa scomparsa e sostituzione di molti edifici di *Rouge*, la claustrofobia della metropoli di *Full Moon in New York*, il cinema che cambia di *Center Stage*, gli scontri di Tienanmen in *Lan Yu* (2001).

Si capisce, allora, che Kwan ha sempre voluto parlare della contemporaneità, anche quando la realtà rappresentata appartiene al passato. I conflitti di *gender* di *Red Rose, White Rose* (*Hong mei gui bai mei gui*, 1994) servono a identificare prima di tutto un mondo dove i sessi non riescono ad adeguarsi l'uno all'altro, al di là di prepotenze e incomprensioni varie. Prima il carrierista Winston Chao, temendo di rovinarsi la reputazione, trova sconveniente dare sfogo alla passione proibita con Joan Chen, moglie dell'amico; poi, ormai uomo d'affari di successo, rifiuta la dedizione sottomessa di Veronica Yip, moglie timida e impacciata che agli impegni di casa e di madre si dà anima e corpo finendo sul confine della follia. Come si dice nel film, il personaggio di Chao è "il perfetto modello dell'uomo cinese moderno", teso alla posizione sociale e all'arricchimento, e incapace di gestire gli affetti e i legami famigliari. In *Full Moon in New York*, il

Love unto Waste

marito ambizioso non può comprendere l'ansia della moglie di accogliere in casa con loro la madre, ormai sola, dalla Cina continentale. L'urto tra la spinta alla conformità e i sentimenti è per Kwan motivo di inquietudine a cui si riesce a dare un nome ma non una soluzione.

Spesso le vicende dei film di Kwan possiedono una datazione precisa, però è al domani che guardano. Quindi, all'oggi. Le inquadrature fisse durante i titoli di testa di *Love unto Waste* immortalano degli *interiors* domestici dall'arredamento moderno: il vuoto (di persone, di calore, di intimità) e la preoccupazione per il futuro sono già tangibili. In fin dei conti, non c'è molta differenza tra gli anni Trenta della Ruan Lingyu di Maggie Cheung in *Center Stage* e il 2000 di *The Island Tales* (*You shi tiaowu*, 1999). In entrambe le epoche il mondo corre più in fretta di quanto chi lo abita sia capace di viverlo, soprattutto di capirlo. Cosa afferrano veramente di ciò che sta capitando i personaggi di Mayfly Island in *The Island Tales*? Attraverso i bollettini radiofonici e televisivi, giungono notizie di una non meglio specificata epidemia e della quarantena in cui è stata messa l'isola stessa. Asserragliati dal terrore del contagio, i personaggi di *The Island Tales* si chiudono in un bar: fuori c'è il mondo. In un dramma a più voci nel quale sembra a volte di respirare le atmosfere *kammerspiel* altmaniane degli anni Ottanta o di una *pièce* di Sam Shepard, e all'indomani dell'*handover* di due anni prima, Stanley Kwan ci dice che di là dai vetri, di là dall'acqua, la realtà non offre certezze né spiegazioni; salvo poi chiudere il film con un ultimo bollettino, che non si sa bene come prendere, se con ironia o con rinnovata preoccupazione: la quarantena è terminata, forse l'isola non era il ceppo del virus. Quel che è certo è che non c'è niente di certo, per l'appunto. Di là e di qua dal set, la maschera e il trucco di Ruan Lingyu in *Center Stage* finiscono per essere inadatti sia alla vita, sia alla finzione, ormai confuse senza soluzione di continuità: non le resta che suicidarsi.

Ma in che modo il mondo entra nella vita privata dei personaggi, nel cinema di Stanley Kwan? In che modo la influenza, la copre, la guida? Già con *Love unto Waste*, il regista sperimenta un montaggio inaudito che sarà il suo tratto caratteristico, e che nel tempo abbiamo imparato a identificare come vero e proprio strumento per creare il mondo medesimo. Nei film di Kwan è il montaggio che costruisce il rapporto strettissimo tra personaggio e realtà. In un cinema dove l'individuo è costantemente centro e nodo focali, la società e gli eventi vi entrano quando meno li si aspetta, improvvisamente, quasi di soppiatto. Guardate in *Lan Yu* come Hu Jun, rispettato uomo d'affari che convola a nozze per nascondere la propria omosessualità, si accorge e prende coscienza del massacro di Tienanmen. È una sequenza fulminante, per strada, al buio, breve. Come se non ci fosse tempo né per amarsi né per capire cosa sta accadendo *fuori*. Kwan usa lo stacco di montaggio e non la scenografia per definire un'epoca e un carattere – e questo, più di ogni altra cosa, lo allontana definitivamente e una volta per tutte da qualsiasi sospetto di calligrafismo. Provate a contare gli stacchi di montaggio della sequenza dell'ingresso di Sammi Cheng nel *nightclub* a braccetto con Jun Hu in *Everlasting Regret* (*Changhen ge*, 2005): è un vortice di inquadrature della durata di un paio di secondi ciascuna, attraverso le quali Stanley Kwan costruisce una ragnatela di traiettorie di sguardi tra i clienti del locale che lascia esterrefatti. La ragione di una tale perfezione tecnica è evidente: il regista non vuole stupire, piuttosto intende esprimere, attraverso la grammatica del montaggio, lo stato d'animo della protagonista, che da timida studentessa si ritrova nel *jet set*. Descrive il mondo con la sintassi,

Showtime

Kwan, e con essa descrive altresì i sentimenti e le emozioni di chi ne fa parte. La narrazione spappolata di *The Island Tales* è adeguata allo scopo, raccontare i dubbi e i turbamenti di un gruppo di uomini e donne costretti a vivere in un presente che non dà loro nessuna sicurezza; *flashback* e *flashforward* servono a smontare azioni, reazioni, luoghi, pensieri; e mentre il *qui* subisce un irreparabile sgretolamento, il *dopo* non promette niente di buono. È un film sull'*handover* e sull'incognito a cui è destinato un paese intero, *The Island Tales*, ma è anche un film che getta lo sguardo sul domani, magari dieci anni più tardi, adesso. Non è dunque casuale che l'opera di Kwan che più gli si avvicina sia la più recente, *Showtime* (*Yongxin tiao*, 2010), sia nel montaggio nervoso, sia nei piani temporali intrecciati. Più che a *Rouge*, la contemporaneità "invasa" dal passato di *Showtime* (per allestire uno spettacolo, alcuni giovani attori teatrali vengono aiutati dai fantasmi di attori del 1936) rimanda proprio all'irrequietezza di *The Island Tales*: in entrambi, la realtà dei fatti e il legame che con essa intrattengono i personaggi sono espressi dal montaggio. Così anche in *Everlasting Regret*, dove i cambiamenti epocali (dagli anni Quaranta fino ai primi Ottanta) si fanno sentire esclusivamente attraverso le parole dei protagonisti, che mai però ne fanno una "tematica del discorso". I mutamenti sociali, politici e culturali della Cina in quattro decenni entrano nelle case di *Everlasting Regret* in maniera intensa (la fine di Sammi Cheng ne è un esempio) ma non con l'aggressività dell'argomentazione da dichiarare e affrontare. Come sempre, è la persona ad essere lo specchio di ciò che accade fuori dalle finestre e dalle porte, ed è il montaggio di Kwan – più che la sua macchina da presa – a *registrarlo*.

Non sono necessari quindi salti mortali per riscontrare un'uniformità ideologica nel cinema di Stanley Kwan. Nei film ambientati nel passato, egli ascolta la Storia con l'udito dei personaggi e la recupera a modo suo (un modo *assolutamente* autoriale) con la composizione delle "frasi visive", per tentare di costruire ponti col domani; nei film al presente, d'altro canto, egli non si ferma mai al dato di fatto, ma osserva l'orizzonte, gettando di nuovo ponti sul futuro. E questo domani che in *Love unto Waste* è rappresentato da un paese in pieno e incontrollato sviluppo dove solitudine e malattia la fanno da padrone, che in *Full Moon in New York* ha la forma di una metropoli da sogno in cui ci si perde e non ci si (ri)trova, che in *Red Rose, White Rose* veste i panni del "perfetto modello dell'uomo cinese moderno", questo domani è il nostro futuro, quello che ci riguarda da vicino. Il futuro che in *Rouge*, per esempio, ci fa sentire inadeguati ai veri sentimenti, e che in *The Island Tales* ci mette di fronte a una vita di perplessità senza rimedio. *Oggi*. D'altronde, *Hold You Tight* (*Ue kuai le yue duo luo*, 1997) inizia all'aeroporto e finisce su un ponte. In tutti i film di Stanley Kwan ci si allontana dai luoghi del presente senza la certezza di ritornarvi: per onorare i defunti e cercare spiegazioni (da Hong Kong a Taiwan: *Love unto Waste* e *Hold You Tight*), per trovare la felicità (da Taiwan, Hong Kong e Cina continentale a New York: *Full Moon in New York*), per necessità (gli studi cinematografici che in *Center Stage* si spostano tra Shanghai e Hong Kong a causa della guerra), per imprecisati impegni (dall'isola alla terraferma: *The Island Tales*), per fuggire dal caos e inseguire il successo (da Shanghai a Hong Kong: *Everlasting Regret*). Il cinema di Stanley Kwan, attuale e amaramente pertinente alla contemporaneità, non è fatto di punti fermi. È un cinema instabile.

Pier Maria Bocchi

L'estetica (della traiettoria) delle pallottole

Il noir secondo Johnnie To

Il primo pensiero che sovviene a chi si accinge al non facile compito di raccontare la personalissima epica della rappresentazione di Johnnie To è lo stesso che colpisce chi guarda i suoi film: la certezza che nulla di quel che possiamo dire può davvero descrivere quello che abbiamo visto sullo schermo. La narrazione, che induce lo spettatore a non distogliere l'attenzione fino ai titoli di coda, è di tale potenza che poche saranno le effettive possibilità di trasmettere il risultato di tanta abilità e dedizione col semplice uso delle parole. Del resto il regista stesso lascia volentieri spazio alle immagini, cui affida sempre i momenti migliori delle sue storie, senza quasi mai sentire il desiderio di ricorrere all'ausilio di una qualsiasi sottolineatura verbale.

Johnnie To è un regista che ha sviluppato uno stile personale: le sue rappresentazioni sono innanzitutto il risultato della riuscita combinazione tra un ottimo uso degli attori e una capacità estetica raffinata. La sua abilità registica gli è valsa numerosi riconoscimenti, ma soprattutto la fama nel circuito dei festival e la passione incondizionata di moltissimi fan in tutto il mondo. To inizia la sua carriera negli anni Settanta, ma è dalla metà dei Novanta in poi, quando col collega Wai Ka-Fai fonda la Milkyway Image, che il suo talento è destinato a produrre lavori in grado di lasciare un segno duraturo nel genere noir. Se è pur vero che nei film di quel periodo comincia a delinearsi molto più chiaramente la sua concezione pessimista di un mondo governato da un destino ineluttabile, è da un certo punto in poi che la sua produzione, fatta eccezione per le commedie, avvalendosi di uno stile di narrazione a mano a mano sempre più ellittico e frammentato, comincia a tratteggiare quello che si può considerare una sorta di universo parallelo del regista. Veniamo così, film dopo film, introdotti in un mondo in cui le tematiche di base si intrecciano fino a divenire costanti e alcuni attori a lui più cari vengono impiegati in parti simili, fino al trionfo di autocitazionismo rappresentato da *Vendicami* (*Fuk Sau*, 2009), in cui Simon Yam e Anthony Wong recitano i ruoli antagonisti che avevano già nel precedente riuscitissimo *Exiled* (*Fong Juk*, 2006) e, come in quel caso, combattono fino alla fine, senza che questo significhi la vittoria di nessuno dei due contendenti.

La tematica presente in gran parte dei film di To è quella comune al noir classico, prevalentemente di derivazione francese, in alcuni casi con dichiarati omaggi a Jean-Pierre Melville e in altri all'estetica del duello e alla poetica dell'antieroe di matrice americana, talvolta *western*, nello stile di Sam Peckinpah. I suoi protagonisti prendono le loro decisioni in un clima di drammatica consapevolezza del fatto che niente di quel che sceglieranno di fare li salverà dal proprio doloroso destino. Le scelte, solo in apparenza libere, che ciascuno dei protagonisti compirà in un dato momento, finiranno per complicare irreversibilmente la vita di tutti quelli che sono anche solo lontanamente coinvolti nella storia. E questo perché le azioni hanno sempre una conseguenza, per lo più imprevedibile e quasi sempre nefasta, e nemmeno la più banale delle decisioni sarà esente dallo scatenare le ire del demiurgo di turno. Il boss, la nemesi, il killer o anche solo gli esecutori materiali del primo crimine, quello che apre le danze, non sono altro che il punto di partenza. Altro sarà quello di arrivo, che spesso vede la luce del giorno splendere sulle macerie di ciò che era stato costruito il giorno prima. Pistole smarrite e personaggi dal cuore ambiguo sono alla base della rappresentazione noir di To, nella stessa misura in cui le città che fanno da sfondo ai suoi duelli sono sempre piovose e notturne, in un trionfo di luci riflesse da ombrelli e gocce di pioggia su visi resi uguali dall'amnesia o dalla danza che i protagonisti sono costretti a intraprendere per sfuggire, sia pure solo per poco, al destino tragico che essi stessi hanno scritto con le loro azioni. Il concetto del destino, che fa capolino con insistenza già in *Running on Karma* (*Daai zek lou*, 2003), co-diretto insieme al fido Wai Ka-Fai, viene esaltato e reso protagonista nel recente *Vendicami*, dove si incrociano la poetica dell'antieroe destinato a una catarsi inimmaginabile all'inizio della storia, e quella del killer solitario sul modello di Melville; infatti il personaggio di Costello, interpretato non a caso da un indurito Johnny Hallyday, convocato a seguito del rifiuto di Alain Delon, è un chiaro omaggio a *Frank Costello faccia d'angelo* (*Le Samouraï*, 1967) del maestro francese. Tenendo saldo il principio di avvalersi sempre di un intreccio solido a base di tradimenti che rivelano una contrapposizione tra Bene e Male, spesso sfumati e mai del tutto nettamente distinti, To utilizza la rappresentazione per dare enfasi ai concetti espressi nel testo.

L'originalità delle sue soluzioni registiche gli vale l'attenzione internazionale, grazie soprattutto all'uso particolarissimo degli elementi di scena all'interno delle sequenze d'azione. Gli oggetti inanimati divengono una costante

fonte di sorpresa nell'uso che il regista sceglie di farne: il loro movimento è sempre inaspettato e porta invariabilmente allo stupore di fronte all'estetica complessa che spesso ne consegue. Porte, cubi di materiale compresso, tende e tutto quel che è presente in scena al momento del confronto svolgono un'azione coreografica, tesa sempre a lasciare lo spettatore sorpreso più dal prodigio che si verifica davanti ai suoi stessi occhi, che non dall'insito tradimento che il loro movimento svela. E spesso quel che viene mostrato è la duplice natura di tutti i contendenti, natura che solo parzialmente era stata celata da una metaforica tenda all'inizio delle ostilità. L'uso sapiente delle luci – riflessi del male che abita l'anima dei contendenti – rende poetica una semplice pioggia sopra un mare di ombrelli, con nessuna faccia di cui ci si possa ricordare a portarli.
Le scene corali sono sempre le migliori nei film di To, poiché in definitiva sono quelle in cui il regista mette in campo tutto l'armamentario necessario a comprendere lo spirito dei contendenti e la magia dei loro sfavillanti combattimenti. Le armi, tanto i proiettili e le loro traiettorie tracciate con una meticolosa precisione, quanto le porte e le tende usate per nascondersi o ripararsi e da dietro cui colpire l'altro, sono il cuore della rappresentazione, come a voler suggerire che a parlare sono sempre e soltanto loro, mai chi le impugna.
Lo stile di narrazione è personale, ellittico e in molti casi frammentato, il punto di vista dello spettatore è quasi sempre quello del protagonista e lo svelamento per gradi successivi rende il racconto gravido di molte sorprese. La regia segue stancamente il percorso tracciato dai protagonisti nell'ottica di un progressivo arricchimento di prospettiva, teso a sottolineare l'ineluttabilità del destino e l'impossibilità di ciascuno di sfuggire alle conseguenze delle azioni compiute in uno stato di parziale conoscenza. La raggiunta percezione dell'enormità del crimine che ciascuno ha commesso, o è costretto a commettere dalle circostanze cui si trova, viene quasi sempre fatta coincidere con l'avvenuta consapevolezza del dato di fatto che seguire la propria strada, ovunque essa porti, resta sempre e comunque l'unica cosa da fare. L'amicizia e la fratellanza sono sempre al maschile. I killer mandati a uccidere e quelli mandati a proteggere il povero Wo in *Exiled* si incontrano e, dopo qualche sparatoria, si comprendono. Il tutto col solo ausilio di sguardi lanciati attraverso le acrobazie messe in campo per sfuggire ai proiettili. L'esilio del titolo è innanzitutto mentale: nessuno ha un posto a cui tornare, il povero Wu torna proprio al momento sbagliato e il suo esilio non sarebbe mai dovuto finire. I colleghi solidarizzano sulla base di un terreno comune, rassegnati come sono a un destino fatale, ma al contempo fieri e solidali, proprio come i killer di *Vendicami*, che dapprima uccidono chi ha ucciso e solo dopo scoprono chi li aveva mandati. Il confronto sfocia in un vero duello soltanto quando tutte le carte sono state scoperte, e in entrambi i film la poetica della sconfitta permea ogni passaggio, come a voler sottolineare la condanna intrinseca nella scelta di aiutare, in contrapposizione a quella di uccidere.
Il killer di To non è mai totalmente buono o cattivo. Spesso è un oscuro personaggio, afflitto dai suoi tormenti, curvo sotto il peso di un passato inconfessabile, il quale segue un'idea o un pensiero, che lo porterà fatalmente dalla parte del Bene e quindi dalla parte di chi perderà, alla fine, il confronto col Male. Un Male che sembra essersi rafforzato dopo il ravvedimento del killer. Ed è proprio l'intrinseca conoscenza del Male che porterà il protagonista a combatterlo da dentro, prima di tutto dentro se stesso e poi nell'organizzazione di cui fa parte ancora mentre decide di combattere la sua stessa natura. Paradossalmente il protagonista finisce per continuare a uccidere, ma per il motivo opposto per cui lo aveva fatto fino a poco prima. Infatti, se in un primo momento ammazzava perché gli era stato ordinato di farlo, da un certo punto in poi ucciderà per tentare di mettere le cose a posto e sottrarsi in questo modo al giogo di chi per primo lo aveva indotto a premere il grilletto. A questo punto la nemesi di un tale antieroe non può che essere il suo capo, in un caso George Fung, nell'altro Boss Fay – entrambi interpretati da un mefistofelico Simon Yam – il quale non fa altro che fungere da detonatore per l'esplosione di pallottole e solidarietà maschile messa in campo dopo le sparatorie iniziali.
L'atmosfera è sospesa, la sfida è stata lanciata, il duello può dunque cominciare. Da una parte c'è il Male, sotto forma di regole che non vanno mai violate, di codici non scritti ma non per questo meno infrangibili, dall'altra la solidarietà maschile, un altro archetipo di genere, che mai ha creato problemi a chi ne è ammantato come nel caso dei film di To. I suoi eroi diventano tali sempre solo a un certo punto della storia, e se in *Exiled* il punto di svolta è la solidarietà al vecchio compagno delle battaglie passate, in *Vendicami* è soltanto la decisione di aiutare un uomo a perseguire la sua vendetta. In entrambi i casi questo processo aprirà il Vaso di Pandora più nefasto della storia del cinema noir: quello della ferocia del Male che si scaglia dritto contro un Bene appena nato, ma già condannato dalla sua stessa inconsistenza, nutrita solo dalla labile speranza che alla fine venga fatta giustizia.
Tutto questo nel cinema di Johnnie To è raccontato prevalentemente per immagini. Solitamente si tratta di un campo lungo che abbraccia l'epica della sfida, monopolizza l'attenzione dello spettatore col solo espediente di far vorticare davanti al suo sguardo rapito tutto quel che c'è in scena e, infine, ottiene la sua totale dedizione alla causa del perdente. Perché tutto quel che accade sarà solo mostrato, quasi mai motivato e nemmeno per un attimo ci verranno date speranze che possa finire in un modo piacevole. Sono storie nere e Johnnie To sa come raccontarle. Il punto che il regista riesce sempre a toccare è nel cuore di chi guarda, dove si annida il desiderio che, almeno per una volta, il Bene possa trionfare, a dispetto del fatto che la mente razionale dello spettatore sa per certo che, invece, non accadrà neanche questa volta.

Anna Maria Pelella

Vendicami

Lotta di classe fra sessi

La commedia romantica secondo Pang Ho-cheung

Nella storia del cinema di Hong Kong la commedia è da sempre uno dei cavalli di battaglia della produzione nazionale, organizzata in diversi filoni di maggiore o minore successo a seconda del momento, quali la commedia dell'assurdo – surreale erede di uno *slapstick* un po' becero – la *gongfu-comedy* e la commedia romantica. È anche uno dei generi che, per la differente natura che assume nel contesto orientale a causa di un peculiare approccio all'idea di comicità, risulta essere non sempre facilmente smerciabile al di fuori dell'area asiatica, a differenza di altre produzioni che per il loro spinto esotismo (ad esempio i *wuxiapian*) o per la loro maturità (i *noir*-polizieschi hongkonghesi sono tra i migliori prodotti al mondo) non incontrano le medesime difficoltà. Così, nonostante l'apertura, per l'industria cinematografica di Hong Kong, del "nuovo" ampio mercato costituito dalla Cina continentale dopo il rientro della regione nell'alveo della Repubblica Popolare, la commedia ha sofferto, più di altri generi, della crisi che nei primi anni del 2000 ha colpito la cinematografia nazionale. Le società hongkonghesi che mirano all'esportazione devono ora, infatti, rispettare le restrizioni imposte dal governo cinese quali evitare il nudo, gli elementi sovrannaturali e le storie in cui vincano i cattivi, oltre che dover ricevere un'approvazione ufficiale della sceneggiatura prima dell'inizio delle riprese[1]. Le commedie per prime si sono ritrovate, dunque, a dover edulcorare non di poco la propria formula per reinventarsi, col risultato, nel caso delle commedie "rosa" o romantiche, di divenire spesso ancor più *naïf* di quanto già non tendessero a essere.
Edmond Pang Ho-cheung, eclettico regista che ha esordito giovanissimo per poi dividersi tra scrittura, radio, produzione televisiva e regia cinematografica, oltre che concedersi piccoli ruoli d'attore, si è imposto sulla scena come uno dei principali fautori della rielaborazione della commedia, riscuotendo diversi successi in patria e una certa notorietà anche all'estero. Cineasta poliedrico e versatile, forte delle numerose esperienze maturate, ama giocare con la commistione di genere proponendo un'alternativa originale, seppure non sempre dall'esito felice, all'altrimenti generalizzato appiattimento di tale produzione. Pur dedicandosi anche ad altri generi – di recente successo il suo horror-politico *Dream Home* (*Wai dor lei ah yut ho*, 2010) – è la commedia dei sentimenti

che diviene il perno più ricorrente attorno al quale il regista ama articolare differenti, alternative formule di narrazione: così dopo aver esordito miscelando la commedia al *noir* in *You Shoot, I Shoot* (*Maai hung paak yan*, 2001), il giovane regista ha continuato lungo questo percorso di ibridazione mescolando la commedia più specificatamente "romantica" con, di volta in volta, il *gangster movie* (*Man Suddenly in Black, Daai cheung foo*, 2003), il *soft-core* (*A.V.*, 2005), il dramma (*Isabella, Yi sa bui lai*, 2006), il cinema surreale (*Trivial Matters, Por see yee*, 2007).
In questo percorso sembra delinearsi un aspetto particolare che pare ricorrere più frequentemente di altri all'interno della produzione del regista e che, accanto alla commistione di genere, la allontana da quel gusto stucchevole che spesso caratterizza le commedie romantiche estremo-orientali: egli tende infatti a rappresentare il rapporto tra i sessi, snodo centrale, nel bene o nel male, di queste narrazioni, in modo conflittuale. Nulla di nuovo anche in questo, si potrebbe obiettare, ma in realtà non si tratta semplicemente della canonica "coppia in crisi" con lui contro di lei o viceversa, ma di un più ampio conflitto che travalica il semplice rapporto di coppia per coinvolgere in contrapposti schieramenti di *gender*, uomini da un lato e donne dall'altro, disegnando una visione del mondo come corale conflitto di classe tra i due sessi. Questo percorso, forse poco consapevole ma evidente, è sviluppato dal regista in modo particolare in alcuni dei suoi film più che in altri.
Nel già citato *Men Suddenly in Black*, dopo che le loro mogli (Teresa Mo, Candy Lo, Masha Yuen e Tiffany Lee) si sono allontanate dalla città per un breve soggiorno in Tailandia, Tin (Eric Tsang), Cheung (Jordan Chan), Chao (Chapman To) e Paul (Spirit Blue) decidono di cogliere l'occasione e godersi 14 ore di libertà da lavoro e impegni per tradire le proprie consorti. Si incontrano, preparano i propri rifornimenti – contanti, un veicolo non rintracciabile, preservativi... – e pianificano la "missione" numero uno: un *rendez vous* coi rispettivi storici primi amori e, si spera, sesso gratuito. I quattro, scoprendo presto che le mogli, prevedendo le loro mosse, sono segretamente rientrate in città per seguirli e coglierli in flagrante, dopo alcuni tentennamenti decidono di non rinunciare al loro piano ricorrendo a una serie di stratagemmi, articolati in successive diverse missioni, puntualmente mandati in fumo dalle "dolci metà" fino alla conclusiva resa dei conti. A cavallo tra commedia, film d'azione e *spy story*, *Man Suddenly in Black* riesce a dare nuova vita al genere comico-sentimentale giocando con ironia sulle situazioni e ricorrendo a citazioni in chiave parodistica di celebri film polizieschi – da *Infernal Affairs* (*Mou gaan dou*, 2002) di Andrew Lau alle sparatorie in *slow-motion* di John Woo. Ricordato come uno dei film più creativi della produzione hongkonghese del 2003, *Men Suddenly in Black* risolve in modo brillante la banalità della commedia che gioca sui luoghi comuni del matrimonio e della vita di coppia, organizzando i canonici ruoli di uomo-traditore e donna-prevaricatrice in squadre contrapposte.
Il successivo *Beyond Our Ken* (*Gung ju fuk sau gei*, 2004) rilancia con maggior decisione la componente romantica della commedia, presentandosi come un film un po' patinato, ma curato e intelligente, che sposa spinte artistiche e esigenze commerciali senza rinunciare alla commistione di genere cara al regista, il quale, questa volta, ricorre al dramma, al thriller e al film di vendetta. Mentre Shirley (Tao Hong) è al lavoro in un karaoke riceve la visita di Ching (Gillian Chung) che si presenta come l'ex-ragazza del suo attuale fidanzato Ken (Daniel Wo). Ching ha bisogno dell'aiuto di Shirley: pare, infatti, che Ken abbia postato alcune foto di lei nuda su internet, cosa che le ha causato la perdita del lavoro come insegnante (merita, qui, almeno una citazione il curioso e sfortunato coinvolgimento di Gillian Chung, nel successivo reale scandalo fotografico di Edison Chen che nel 2008 causò un vero terremoto nel mondo del cinema cinese). Ching convince Shirley ad aiutarla a cancellare le foto dal computer di Ken. Il piano, però, si rivela di difficile realizzazione obbligando le due rivali a una prolungata frequentazione e una crescente intimità che le vede sempre più complici contro il ragazzo. Vari colpi di scena rimettono, però, continuamente le cose in discussione lasciando lo spettatore all'oscuro del quadro generale fino a un sorprendente finale.
Se nel precedente *Men Suddenly in Black*, Pang ricorre a una regia abbastanza classica, con la storia costruita per lineari blocchi composti, in *Beyond Our Ken* realizza un'opera più matura, che, con le dovute distanze, richiama stilisticamente al lavoro di Wong Karwai dei primi anni Novanta. Così la regia pulita e perfettamente raccordata dei precedenti lavori del regista, lascia spazio a una macchina a mano in perenne movimento, capace di raccontare vividamente la città, e al ricorso a un montaggio non lineare, in coerenza con la frammentata struttura narrativa: le scene, grazie al ricorso al *flashback*, si ripetono da diverse angolazioni a rivelare differenti facce di una caleidoscopica realtà, giocando con la conoscenza dello spettatore. Di nuovo, il film parte dal rapporto di coppia per aprirsi a una più generica riflessione sull'universo femminile (consapevole delle proprie debolezze) e maschile (irrimediabilmente corrotto) da cui nessuna delle parti in causa esce bene: se Ken è un doppiogiochista, il cameratismo delle ragazze è afflitto, infatti, da sordide emozioni come gelosia, rabbia e risentimento. E ancora, di nuovo, il film prende in oggetto il comportamento maschile come opportunista e quello femminile come manipolatore, rivelando un tutt'altro che originale contenuto, rinnovato però rispetto alla tradizione della commedia romantica poiché sublimato, come conflitto, da una dimensione individuale a una corale, benché incarnata da soli tre caratteri. Nel film, infatti, non ci si concentra sull'uno o l'altro personaggio a indagarne la psicologia e le motivazioni, ma sull'azione portata avanti dal fronte femminile (che si sviluppa in modo lento, accumulando piccole scene, momenti di quiete e altri più dinamici) e il cui l'obiettivo sembra essere la distruzione se non dell'intero genere maschile, almeno di Ken, che lo incarna nell'esempio peggiore.

Men Suddenly in Black

Nella medesima direzione per forma (verso un raffinamento di stile, un'economia della messa in scena e una più densa complessità visiva) e per contenuto (la guerra tra i sessi), ma con più estremi risultati, si muove *Exodus* (*Cheut ai kup ge*, 2007), una sorprendente *paranoid-black* commedia sentimentale – in quanto legata alla vita matrimoniale del protagonista – in cui si mescolano horror e humour. Tsim Kin-yip (Simon Yam) è sposato con una bella e ricca moglie, lavora in polizia da ventitre anni, ma non è mai riuscito a superare il grado di sergente. Il lavoro e la vita procedono in modo abitudinario, finché Tsim si trova a interrogare Kwan Ping-man (Nick Cheung), arrestato per avere ripreso con una videocamera delle ragazze in una *toilette*. La delirante scusa dell'uomo è di avere scoperto il complotto di una setta di donne che ha per obiettivo lo sterminio del genere maschile. Il poliziotto comincia a dubitare della risibilità del racconto quando, a seguito della misteriosa scomparsa della deposizione di Kwan, questi decide inaspettatamente di ritrattare. Tsim comincia allora a indagare, scivolando in un incubo di paranoia, ossessionato dalla volontà di venire a capo del mistero. Pang affronta anche qui il difficile rapporto uomo-donna sviluppandone la dimensione conflittuale fino alle più surreali conseguenze. Partendo dall'idea diffusa che le donne tendano ad andare in gruppo alla *toilette* e a restarci più a lungo di quanto facciano gli uomini, Pang immagina che ciò accada perché esse ordiscono, nel territorio che agli uomini è maggiormente precluso (la *toilette* femminile), piani di distruzione di massa del sesso opposto. E di nuovo, nel film, anche se il protagonista è un uomo, sono le donne ad agire e determinare gli eventi, mentre l'universo maschile, comprendente due sole categorie di uomini, i cattivi e i pessimi, sembra meritare la fine che lo aspetta. La pellicola, che si apre con una sequenza inquietante e intrigante, sfocia in un poliziesco dalla debole componente investigativa e dai ritmi rallentati per attuare poi una sorprendente virata al grottesco, cambio di rotta sintomatico della personale visione del cinema del cineasta. Come in *Beyond Our Ken* il racconto procede in modo lento e fornisce un sensato quadro generale solo alla fine; *Exodus* è un film oscuro e immobile, in cui le investigazioni di Tsim non portano da nes-

suna parte e, lungi dall'avvicinarlo alla verità, ne rimarcano la "maschile" inettitudine.

Non potendo portare il conflitto tra i sessi a più estreme conseguenze di quanto fatto con *Exodus*, Pang Ho-cheung sembra attuare, con la sua più recente commedia romantica, una brusca virata all'indietro (anche stilisticamente) verso la tradizione del genere. Assai meno problematico ed elaborato dei suoi precedenti lavori, *Love in a Puff* (*Chi ming yu chun giu*, 2010) è infatti una commedia decisamente rosa, un film godibile ma privo sia della commistione di genere, sia del gusto per l'azzardo, tipici del regista. Letteralmente motore della vicenda è la legge che dal 2007 ha imposto a Hong Kong il divieto di fumare praticamente ovunque. Per potersi concedere una sigaretta, i tabagisti devono ora raggiungere zone apposite, dove si incontrano i più disparati personaggi. Partendo da questo pretesto il regista costruisce la storia d'amore tra Jimmy (Shawn Yue) e Cherie (Miriam Yeung) attraverso una sceneggiatura dove ogni snodo narrativo viene veicolato dalle sigarette – tanto numerose nel film da imporre in patria il divieto ai minori. *Love in a Puff* è un film di adorabile evanescenza, una commedia leggera leggera, di quelle che scivolano via tra battute brillanti e risatine a buon mercato, ma il risultato è comunque gradevole.

Se coi primi film qui presi in esame, dunque, Pang Ho-cheung sviluppa in un chiaro percorso lo scontro tra i sessi – passando dal *divertissement* di *Men Suddenly in Black*, al bizzarro *ménage à trois* di *Beyond Our Ken*, fino ad arrivare, col ginofobico *Exodus*, a una vera e propria allucinatoria "soluzione finale" per il controllo del pianeta – con quest'ultimo *Love in a Puff*, campione d'incassi in patria, Pang più che proporre una soluzione al conflitto tra *gender*, sembra, se non proprio gettare la spugna, abbassare il tiro per riavvicinarsi al cinema popolare e alla sua visione pacificata della commedia romantica. Forse questo punto di arrivo è dovuto alla presa di coscienza del fatto che uomini o donne in fondo non sono poi così diversi. Se dai primi lavori, poteva infatti sembrare che Pang sostenesse la causa femminile, tratteggiando costantemente la figura maschile come quella di un bugiardo o un perdente, in realtà lo riscatta proprio in forza di questi difetti che lo rendono umanamente simpatico e, benché colpevole, "vittima" delle vessazioni femminili; per contro, le donne, che pur sembrano detenere la ragione di diritto, ne escono come vendicative e non esattamente limpide, ribaltando il loro ruolo da vittime innocenti a temuti carnefici. Il regista più che prendere posizione sembra, dunque, voler giocare con le mille verità del mondo che vuole raccontare, il quale non presenta un'unica, monolitica dimensione ma molte sfaccettature a seconda di come lo si guarda, e di dove è posta la cinepresa per farlo. Del resto è difficile stabilire se davvero, poi, l'imprevedibile Pang Ho-cheung abbia mai cercato di trasmettere un messaggio più profondo, al di là del puro intrattenimento, anche nei suoi più provocatori film. Forse la cosa più saggia è non lambiccarsi troppo nel cercare di indagare le intenzioni del regista (ammesso ci siano) e limitarsi a godere del divertimento, leggero sì, ma anche intelligente, che continua comunque a offrirci.

Laura Ester Sangalli

Note

1. Cfr. Tim Youngs, "Qualità, non quantità. Il cinema di Hong Kong nel 2003", in *Nickelodeon. Udine Far East Film 6*, numero speciale 108-109, 2004, p. 8.

Love in a Puff

Profezie dall'oltremondo

L'horror secondo Danny e Oxide Pang

Nel contesto di una delle più prolifiche produzioni al mondo per quantità e qualità di film prodotti, Danny e Oxide Pang occupano una posizione molto particolare. In primo luogo perché in una moltitudine sterminata come quella degli horror hongkonghesi sono riusciti, in maniera talvolta ruffiana e discutibile, a ritagliarsi – anche a livello internazionale – un ruolo di assoluta riconoscibilità. In secondo luogo perché il loro cinema rompe il tradizionale carattere popolare, immediato e schietto della filmografia dell'ex colonia britannica per farsi portatore di una modernissima visione sovranazionale che diventa rappresentazione metaforica della confusione comunicativa dell'Asia postmoderna. Poco importa se la loro filmografia non ha tutte le caratteristiche di un'opera complessivamente degna di una vera e propria considerazione autoriale: Danny e Oxide Pang – che vengono dalla pubblicità e di talento visivo, indubbiamente, ne hanno da vendere – fanno un cinema patinato e accattivante che, almeno nelle prove iniziali, riesce a rimanere felicemente in bilico tra strizzate d'occhio alla cultura occidentale e un utilizzo originale del genere horror costruito per rimarcare il cortocircuito di pensiero e di comunicazione della "babele asiatica" del XXI secolo.

I gemelli Danny e Oxide nascono nel 1965 e crescono entrambi ad Hong Kong. Oxide si trasferisce giovanissimo a Bangkok dove inizia a lavorare nel mondo del cinema, presso i laboratori del Kantana Group come tecnico telecinema. Pochi anni dopo realizza il suo primo film, un thriller sperimentale intitolato *Who Is Running?* (*Ta Fa Likit*, 1997), che nel 1998 concorre all'Oscar come miglior film straniero rappresentando la Thailandia. Danny, invece, inizia la sua carriera come montatore lavorando ad Hong Kong su numerosi film di successo, come *The Storm Riders* (*Feng yun xiong ba tian xia*, Andrew Lau,1998) e *Infernal Affairs* (*Mou gaan dou*, Andrew Lau, Alan Mak, 2002). L'esordio dei due "in coppia" avviene fuori dall'horror, con il noir *Bangkok Dangeorus* (1999), un gangster movie che evidenzia parecchie lacune di scrittura ma enormi potenzialità di messinscena, in particolar modo nel tragico finale.

The Eye

The Eye (*Gin gwai*, 2002) è il primo lungometraggio diretto dai due gemelli classificabile come "horror". Si tratta inoltre del film che, di fatto, li rende noti al grande pubblico, superando i confini dello *show business* asiatico e la cerchia dei pur numerosi – almeno a quel tempo – appassionati del cinema orientale. La storia è quella della giovane Mun, violinista cieca dall'età di due anni, che riacquista la vista grazie ad un trapianto di cornea e dal momento dell'operazione viene tormentata da ombre e inquietanti visioni. Il motivo risiede nel terribile potere sovrannaturale della donatrice, la thailandese Ling, come Cassandra condannata a prevedere il futuro senza mai essere creduta. Lo spunto per il soggetto, dichiarano i Pang, viene da un fatto di cronaca risalente a qualche anno prima: una ragazza subisce un trapianto di cornea e poco dopo si suicida apparentemente senza motivo. In realtà, su questo spunto Danny e Oxide innestano un evidente riferimento a *Gli occhi di Laura Mars* (*The Eyes of Laura Mars*), film del 1978 diretto da Irvin Keshner e scritto da un ispirato John Carpenter, e un ancor più evidente richiamo al più recente *Il sesto senso* (*The Sixth Sense*, 1999) di M. Night Shyamalan. A proposito di riferimenti alla tradizione horror occidentale, i Pang nel loro esordio horror sembrano tenere ben presenti tutti quei film – da *Shining* (Stanley Kubrick, 1980) in poi – che fanno di una sorta di "ipervisione" il fulcro della struttura narrativa: vedere "di più", vedere "altro", vedere "oltre" il reale, come al cinema, può schiudere una dimensione terrificante. *The Eye* è indubbiamente il film più ispirato dei fratelli Pang, almeno per quanto riguarda la loro produzione horror, rimanendo in perfetto equilibrio tra ammiccamenti ad Occidente e continuità con la tradizione orientale. *The Eye*, infatti, sotto certi aspetti, è un film che conserva una struttura e un impianto di suggestioni visive molto "asiatiche", radicate nel continente, orientate, però, verso una direzione innovativa sovranazionale: le ambientazioni che fanno da sfondo alla vicenda occupano, ad esempio, una parte fondamentale nella costruzione delle sinistre atmosfere della storia, spaziano dalla verticalità della megalopoli di Hong Kong al misticismo degli scenari thailandesi; anche il cast è pan-asiatico, con attori provenienti da luoghi diversi del continente; il livello linguistico è però quello su cui i Pang lavorano con la maggior forza e radicalità. Come Wong Kar-wai prima di loro, costruiscono un calderone plurilinguistico in cui si fondono mandarino, cantonese, thailandese e inglese, a formare un groviglio lessicale che diventa metafora della difficoltà di comunicazione nell'Asia globalizzata.

Omen
Il successo di *The Eye* diventa forse il problema maggiore per Oxide e Danny, che evidentemente non riescono a trovare la giusta ispirazione per soddisfare le aspettative che accompagnano la loro nuova prova. Un anno dopo vede la luce *Omen* (*Sung horn*, 2003), che i due gemelli scrivono, producono e montano, affidandone però la regia a Thammarak Kamuttmanoch, loro fido collaboratore. Si tratta di un thriller ambientato in Thailandia che vede come protagonisti tre amici (interpretati, con grande gusto per le contaminazioni pop, dai divi della *boy band* thailandese D2B) che entrano in contatto con tre misteriose figure femminili che sembrano provenire dall'aldilà portando una profezia: uno di loro deve morire, ai ragazzi scoprire in tempo chi, quando e perché. Le velleità di rappresentazione della globalizzazione pan-asiatica scompaiono, mentre rimangono visioni e profezie dall'oltremondo, segno tangibile che per i due fratelli la realtà così com'è non basta e il cinema è lo strumento per sondarla nel profondo. Il film, girato interamente in Thailandia e parlato in thailandese, viene triturato dalla critica e ottiene una modesta distribuzione internazionale.

The Eye 2
Incassata la batosta del precedente *Omen*, la coppia di prolifici fratelli torna a lavorare insieme per dare un seguito, con *The Eye 2* (*Gin gwai 2*, 2004), al successo di *The Eye*. La strada maestra è sempre quella: il mondo dei vivi e il mondo dei morti, uno accanto all'altro, uno "dentro" l'altro – qui in senso letterale – in un impossibile tentativo di riconciliazione. Le anime dei defunti si incarnano nei nascituri ancora nel grembo delle future madri e Joey, incinta e aspirante suicida per amore, inizia a vederle mentre si aggirano disperate nel nostro mondo.
Il "ritorno" a *The Eye* costituisce almeno in parte un sano passo indietro: accantonate – per il momento – le tendenze autoreferenziali, Oxide e Danny alzano la posta, giocano pesante – sporcare di morte la maternità è sempre un bel pugno nello stomaco – e si divertono a confondere defunti e vivi, luce e ombra. Il risultato è instabile sul piano della scrittura, che non sarà mai il punto di forza dei Pang, ma dignitoso su quello visivo, dove il talento dei gemelli scorre a briglie sciolte, rinunciando a parecchi ammiccamenti occidentali e facendo incetta di rimandi ad altri horror d'Oriente. Alcune sequenze spaventano e disturbano e la sequenza della fermata del bus, per citarne una, merita da sola una visione del film. Si registra però anche un preoccupante bisogno di "far paura" attraverso quelle sconsiderate "botte" di sonoro che caratterizzano gli horror in cui le idee iniziano a scarseggiare.

The Eye 10
Nel 2005, a un anno di distanza dal precedente lavoro, i gemelli Pang realizzano *The Eye 10* (*Gin Gwai 10*, 2005, conosciuto in Occidente anche come *The Eye... Infinity*), ultimo tassello della loro "trilogia". Questa volta i protagonisti della vicenda sono quattro teenager di Hong Kong i quali, in visita presso un amico che vive in Thailandia, mettono in moto una serie di eventi sovrannaturali scatenati dalla lettura del libro *I dieci incontri*, che descrive dieci sistemi per poter vedere spiriti e fantasmi. Il (labilissimo) legame con i precedenti capitoli risiede proprio nei primi due metodi, che consistono rispettivamente nel sottoporsi ad un trapianto di cornee provenienti da un donatore con poteri psichici e nel tentare il suicidio durante la gravidanza. Sebbene certi aspetti (su tutti, il plurilinguismo) possano accomunarlo ai predecessori, il tono di questo terzo film è radicalmente diverso: i fratelli, forti del successo ottenuto in precedenza con i primi due terzi della trilogia, sembrano divertirsi moltissimo a realizzare un prodotto che, agli occhi dello spettatore occidentale, appare a tratti spiazzante e sconcertante; il genere oscilla tra l'horror e la commedia, sfiorando a volte la parodia. Nel brusco cambio di rotta tuttavia l'ispirazione sembra venir meno quasi del tutto, le atmosfere cupe lasciano il passo ad un umorismo che non brilla certo per raffinatezza ed originalità.

Re-cycle
Il film racconta la storia di Ting-yin, scrittrice che decide di cimentarsi con un romanzo di ambientazione sovrannaturale. Dopo aver cancellato il primo capitolo perché non soddisfatta, alcuni eventi in esso contenuti iniziano a verificarsi nel mondo reale.
Se le prime prove dei Pang, come detto, si fregiavano di un equilibrio di grande interesse tra tendenze occidentaleggianti e riflessioni sulla deriva globalizzante del continente asiatico, con *Re-cycle* (*Gwai wik*, 2006) appare evidente come il cinema dei gemelli sia ormai totalmente sbilanciato verso il calcolo e la maniera, che ormai hanno soppiantato qualsiasi barlume di ispirazione autentica. Lo stile si è fatto patina e tutti i limiti di Danny e Oxide come sceneggiatori emergono in maniera drammatica.

The Messengers
Scritto da Todd Farmer, sceneggiato da Marc Wheaton e prodotto da Sam Raimi, *The Messengers* (2007) è il primo film dei fratelli Pang girato negli Stati Uniti. La storia si concentra sulla famiglia Solomon, la quale, dopo due anni trascorsi a Chicago, si trasferisce in una sinistra fattoria del Nord Dakota per avviare una piantagione di girasoli. I due membri più giovani della famiglia, l'adolescente Jess e il fratellino di tre anni Ben, sono testimoni di una serie di spaventose apparizioni, invisibili ai genitori, che in realtà cercano di mettere in guardia i Solomon dal terribile segreto che si nasconde dietro il bracciante John Burwell, assunto dal capofamiglia per aiutarlo nella piantagione. Nonostante il cospicuo budget a disposizione ed il dispendio di mezzi, il film viene diretto in maniera quasi "spersonalizzata", come se i gemelli volessero limitarsi a condurre la produzione in porto senza apportare elementi originali. La trama risulta banale e non riesce a trasmettere alcuna reale emozione e, fatta eccezione per la fotografia spesso apprezzabile di David Geddes, anche l'abituale abilità visiva dei Pang, mai venuta meno neppure nelle prove più scialbe, sembra svuotata, sgonfia, scialba.

The Child's Eye
Presentato fuori concorso in anteprima alla 67. Mostra del Cinema di Venezia, *The Child's Eye* (*Tungngaan*, 2010), ultima fatica dei fratelli Pang, è il primo horror di Hong Kong ad essere presentato in 3D. Protagonisti (di nuovo!) alcuni adolescenti in vacanza in Thailandia, i quali, non potendo rientrare a Hong Kong a causa di scontri in piazza tra dimostranti e polizia, si trovano costretti a soggiornare in un inquietante albergo, all'interno del quale saranno testimoni di episodi inspiegabili e sovrannaturali. A distanza di tre anni da *The Messengers*, dopo aver diretto insieme il remake di *Bangkok Dangerous* (2008) e il *wuxiapian The Storm Warriors* (*Fung wan II*, 2009), i gemelli di Hong Kong tornano all'horror con un film che segna uno dei punti più bassi della loro altalenante carriera: inconcludente, raffazzonato, appesantito da buchi di sceneggiatura giganteschi, fa saltare sulla sedia solo per l'uso sconsiderato del sonoro. Tornati all'ovile, insomma, temporaneamente accantonata l'avventura hollywoodiana, i fratelli non riescono a recuperare in nessun modo la freschezza delle origini, come se qualcosa si fosse definitivamente inceppato, come se si fosse ormai radicata la consapevolezza che nonostante "lo spreco del proprio indubbio talento visivo, spesso al servizio di sceneggiature traballanti"[1] il risultato al botteghino sarà comunque positivo.

La parabola "di genere" dei fratelli Pang sembra rivelare una dato piuttosto netto: quanto più il loro cinema si è rivelato appetibile per i mercati occidentali, quanto più i due sono diventati consapevoli dei successi e dei consensi raccolti anche al di fuori dello *show business* asiatico, tanto più il loro "stile" si è corrotto e sporcato, fino a frantumare quel germe di autorialità che sembrava caratterizzarne i primi lavori. Questa parabola trova conferma anche nelle prove al di fuori dell'horror. Prendiamo l'esempio di *Bangkok Dangerous*, il film sicuramente imperfetto e già vagamente compiaciuto ma decisamente fresco con cui i due avevano esordito nel 1999: misurato l'*appeal* che il loro stile può possedere quando esportato, i fratelli Pang non hanno esitato a costruire una paziente rete di relazioni diplomatiche e lavorative che li ha portati fino allo sbarco ad Hollywood per uno sconcertante remake interpretato da un inebetito Nicolas Cage, un film raggelante che sembra non aver più nulla da spartire con la forza espressiva dell'originale. I fratelli Pang sembrano vivere, insomma, con colpevole ritardo la stessa, identica traiettoria di crisi che ha segnato tutto il cinema di Hong Kong dopo la sua esplosione in Occidente sul finire degli anni Novanta. Ora, il cinema dell'ex colonia britannica sta svoltando verso una dimensione diversa, più intima, popolare, legata al territorio, progressivamente – e positivamente – lontano dalle strizzate d'occhio "festivaliere" al pubblico occidentale. Un percorso da cui i due registi di *The Eye* sembrano ancora piuttosto lontani.

Paolo Mastrolia e
Simone Spoladori

Note

1. Emanuele Sacchi, "The Child's Eye 3D", *MyMovies*, 4 settembre 2010, http://www.mymovies.it/film/2010/thechildseye3d.

Segni particolari: *Signifyin'* e *double talk*

Forme della tradizione culturale afroamericana nel cinema di Spike Lee

a Rocco Castagnoli

La cultura afroamericana si differenzia profondamente da quella delle altre minoranze statunitensi per il particolare rapporto tra la popolazione nera e la maggioranza bianca, legame risalente agli albori del Paese, esattamente al 1619, quando iniziò la deportazione degli africani e la loro conseguente schiavitù sul territorio americano, avvio di quel processo di sradicamento fisico e culturale, durato fino oltre la metà dell'Ottocento, chiamato *middle passage*.
I neri, schiavizzati in una terra sconosciuta e costretti a condizioni di vita (salvo alcuni rarissimi casi) al limite dell'umano, comprendono presto che qualunque forma di ribellione o di lotta diretta contro il bianco sarebbe servita ben a poco. Non avrebbe infatti portato né un progresso sociale, né il raggiungimento della tanto ambita libertà, o al massimo l'avrebbe concessa al singolo individuo e non alla comunità; una libertà sempre e comunque "limitata dalla precarietà economica e da un pregiudizio razziale che relegava gli afroamericani ai lavori più umili [...], indipendentemente dalla loro istruzione e capacità"[1].
Così la popolazione africana trapiantata in America avvia una forma di resistenza che potremmo definire "culturale", basata quindi non su un gesto fisico (comunque presente e diffuso), bensì su un atto intellettuale. In questo modo, attraverso l'assimilazione e la rielaborazione di elementi appartenenti alla cultura dominante imposta dai padroni, se ne genera una parallela, che si affianca a quella bianca, prima in forma quasi clandestina, poi sempre più evidente, mantenendo vive credenze, usi, costumi e saperi che i bianchi impedivano di coltivare (nel tentativo di privare lo schiavo del proprio passato e di conseguenza del senso di appartenenza a un popolo), al fine di permettere ai neri di rapportarsi al padrone così come agli altri componenti di una comunità in via di formazione.
"Nelle loro mani la cultura dominante, strumento di oppressione, viene smontata, stravolta e rimontata per costruire uno strumento di liberazione e lotta"[2]. Facendo leva proprio sugli elementi della nuova cultura afro-americana, il nero viene così a "preservare una sfera dentro di sé in cui il padrone non può entrare, [apparendo ai bianchi] come essi vogliono per continuare a essere clandestinamente se stessi"[3], venendo presto ad assumere "un duplice punto di vista [vivendo] l'America dall'interno, ma [sapendo] guardarla con occhi esterni, distaccati"[4].
Dissenso, idee di rivolta, incoraggiamenti atti alla resistenza, desideri, progetti di fuga sono quindi celati in racconti e canzoni che riprendono e ripetono grosso modo quanto imparato dai bianchi, ma con significati profondamente diversi.
Questa duplicità culturale si sviluppa prima oralmente poi, dalla metà del Settecento, con la nascita della tradizione letteraria nera nel Nord degli Stati Uniti, anche in forma scritta, dando vita a pratiche culturali come il *Signifyin'* o il *double talk*, elementi alla base di tutta la produzione culturale afroamericana, facendo dei testi forme di "protesta indiretta e comunicazione in codice [...] particolarmente stratificate e fruibili a vari livelli, [arricchite di significati altri decifrabili] a seconda del [grado di] conoscenza della cultura nera che [si possiede]"[5], un linguaggio simbolico, fatto di doppi sensi, metafore e allusioni, che dia l'impressione al padrone di controllare e limitare la formazione degli schiavi, ma che in realtà ne contribuisca a sviluppare un processo di liberazione intellettuale, essenziale per la loro affermazione come individui e come comunità. Così, per fare un esempio, negli spirituals, la fuga del popolo ebraico guidato da Mosè fuori dall'Egitto e la punizione del Faraone per mano divina, diventano allegorici rimandi alla condizione di schiavitù africana dove l'Egitto sono le terre del padrone/Faraone[6].
Nello specifico, se il *double talk* può essere definito genericamente come un'allusione (un *doppio senso*), il *Signifyin'*, seppure non tanto dissimile nella sua funzione, risulta molto più raffinato e complesso. H.L. Gates jr., autore del pionieristico studio sull'argomento *The Signifyin' Monkey*[7], ne presenta due tipologie, l'*unmotivated Signifyin'* e il *motivated Signifyin'*. Nel primo il rimando indiretto (o allusione) a un altro significato, attraverso la ripetizione o variazione di parti del testo di riferimento, assume un valore positivo, rappresentativo di una certa ammirazione e rispetto verso l'originale. Il secondo, applicando gli stessi meccanismi, ottiene invece effetti opposti, di critica o addirittura di dissacrante sberleffo dell'opera in oggetto.
La presa di coscienza storica e culturale, sostenuta in particolare dai movimenti afroamericani dagli anni Cinquanta del Novecento, vista come via di affermazione di un'identità sociale della comunità nera, ha fatto sì che forme culturali come quelle citate non si perdessero col tempo, ma anzi di-

ventassero elementi fondanti della cultura nera americana[8], fino agli anni Settanta, quando l'ambiente culturale afroamericano si scinde in due, prendendo direzioni diverse che si affiancano e tuttora convivono, come due anime del popolo nero.
Da una parte, in particolare tra i giovani dei ghetti, si verifica una forma di rifiuto della propria tradizione: in breve, viene fatta *tabula rasa* del proprio passato, proponendo nuovi modelli di riferimento più vicini a loro e dunque più familiari, quali lo sfruttatore e il gangster, figure "mitiche" la cui ricchezza ostentata e posizione sociale apparentemente affermata (ma solo nel contesto chiuso del ghetto), diventano nuovi paradigmi di un benessere materiale alla portata di tutti, dove la violenza e la prevaricazione fungono da veicoli per raggiungere tale condizione, concetti espressi appieno nel cinema di *blaxploitation*[9] o nella "mitologia" dell'attuale gangsta' rap[10].
A questa forma di auto-alienazione sociale, di chiusura in stereotipi e modelli negativi, si oppone la visione dei nuovi intellettuali neri, per la maggioranza usciti dalle università americane, giovani che propongono una ripresa e attualizzazione della cultura tradizionale, ponendosi dunque come ponte ideale tra il vecchio e il nuovo, con l'obiettivo di portare in luce un modello di afroamericano nettamente diverso da quello ghettizzato, che esprima appieno l'orgoglio di appartenere alla propria razza, mettendone a fuoco problematiche e questioni per riflettere e far riflettere su cosa significhi essere neri nella vita sociale contemporanea[11].
Su questa linea si indirizza, nei primi anni Ottanta, il movimento cinematografico indipendente del New Black Cinema, un gruppo di registi che attraverso film di stampo politico-sociale, affrontano le tematiche suddette[12].
È tra questi autori che emerge, nel 1986, una delle figure più carismatiche della cultura (afro)americana contemporanea, Spike Lee, autore provocatorio, eclettico e innovatore, l'unico in grado di sfruttare i circuiti di distribuzione delle Major, pur riuscendo a mantenere una forte autonomia creativa e contenutistica.
In questo modo il regista porta il suo primo lungometraggio *Lola Darling* (*She's Gotta Have It*, 1986) all'attenzione del grande pubblico, suscitandone l'interesse e il favore della critica, realizzando un film nero di grande successo anche per i bianchi, legato sì alla realtà di una minoranza (rappresentata comunque in modo onesto e sincero), veicolo però di messaggi e valori universali, che scuotono le coscienze sociali e civili della comunità statunitense nel suo complesso, mettendone in discussione concezioni e atteggiamenti semplicistici e passivi, visti come cause primarie dei contrasti che ancora minano i già difficili rapporti tra le parti.
Lee si è da sempre dimostrato acuto osservatore della società americana e in particolare quella nera, di cui espone senza ipocrisie, vizi e virtù, pregi e difetti, ma soprattutto limiti e condizionamenti culturali che ne ostacolano il progresso e l'emancipazione da quello stato di auto-emarginazione che certe concezioni vittimistiche tendono a mantenere[13].
Ma l'autore si è fatto da subito anche sostenitore di una personale *american way of life*, offrendo modelli e riferimenti non solo per la propria comunità, ma, più in generale, per quella statunitense nel suo complesso, esempi di come sia possibile pensare ed essere *anche* "diversi" da ciò che una maggioranza, ancora testardamente condizionata da pregiudizi e stereotipi, mantiene come riferimenti estetici, fisico-biologici e culturali, facendo così della propria alterità non un elemento disturbante né di separazione, bensì di arricchimento all'interno dello spazio comunitario della Nazione. A tale visione tendono i suoi personaggi, mai totalmente rappresentativi, contraddistinti come sono dai propri limiti, dai propri difetti e dai rispettivi tratti peculiari, da precisi caratteri e stili di vita in cui lo spettatore può riconoscersi e, a volte, anche identificarsi.
Grande rilevanza assumono, in questo contesto, la coscienza e la conoscenza della propria storia e cultura, individuale e collettiva (nel caso specifico gli aspetti che hanno segnato il rapporto tra bianchi e neri[14]), viste come veri e unici mezzi di crescita e maturazione morale e intellettuale, princìpi questi espressi, nei suoi film, non solo a livello tematico[15], ma anche e soprattutto a livello iconografico-concettuale. Ogni sua opera è infatti disseminata di rimandi alla propria cultura, attraverso un'applicazione cinematografica del *Signifyin'* e del *double talk*, in un accurato gioco stratificato di richiami e allusioni, pensato e costruito di volta in volta per essere recepito dallo spettatore secondo le proprie competenze in materia, senza mai però condizionare o ostacolare la fruizione del testo.
Il profilmico leeiano diventa quindi una sorta di testo aggiuntivo, un discorso parallelo a quello del film stesso, che ne arricchisce il contenuto offrendo ulteriori approfondimenti e spunti di riflessione, come in *Fa' la cosa giusta* (*Do the Right Thing*, 1989), dove, ad esempio, un caso di *unmotivated Signifyin'* può essere individuato nella maglietta indossata da Mookie, il garzone nero della pizzeria dell'italoamericano Sal e dei suoi figli.

Bamboozled

Quella del giovane è una t-shirt sportiva di Jackie Robinson, primo afroamericano, nel 1947, a entrare in una squadra di baseball bianca, i Dodgers. Oltre a "venerare" il giocatore (la stessa funzione del *wall of fame* italoamericano nel locale dove lavora, ma espressa in maniera molto più sottile e implicita), l'indossare quell'indumento sottolinea un'identificazione del ragazzo col suo idolo, riconoscendo nello sportivo la medesima condizione di "unicità" razziale – l'essere l'unico nero in una comunità già ben consolidata (la squadra come la pizzeria a gestione famigliare) – nonché il medesimo ruolo sociale, facendo di sé una sorta di *trait d'union* tra i neri e i bianchi del quartiere[16].
Se poi si considera che il personaggio è interpretato dal regista stesso, tutto si arricchisce di significati ulteriori, passando dal *Signifyin'* al *double talk*, a simboleggiare la considerazione che l'autore ha del proprio ruolo all'interno della comunità nera, in relazione alla posizione raggiunta nei confronti delle grandi Major hollywoodiane, idea evidenziata anche dall'uso della musica e, in particolare, nell'uso che se ne fa nei titoli di testa. In apertura, il sonoro del logo Universal è coperto dall'assolo di sax di *Lift Every Voice and Sing* (inno afroamericano scritto e musicato dai fratelli Johnson nel 1900), che sfuma nell'aggressiva *Fight the Power* dei Public Enemy. L'associazione dei due brani viene quindi a marcare un legame tra passato e presente, nell'intento di portare avanti la causa nera, trovando, nel "qui e ora" del brano rap, l'ideale risoluzione all'annosa questione.
Un altro esempio, forse uno degli impieghi più significativi da parte di Lee del *double talk*, può essere rintracciato in uno dei fatti di cronaca legati a scontri razziali a cui si ispira il film[17].
Più volte viene inquadrato il graffito TAWANA TOLD THE TRUTH: apparentemente si presenta come un elemento decorativo di uno spazio urbano condiviso e vissuto pubblicamente; rimanda invece a un fatto di cronaca avvenuto nel 1988, che vede come protagonista Tawana Brawley, giovane afroamericana presunta vittima di rapimento e stupro per mano di alcuni uomini[18]. Nonostante la constatata infondatezza delle accuse della giovane, il regista, ignorando tali prove, decide di inserire quella scritta nel suo film, sostenendo si tratti di un semplice elemento di sfondo facile da trovare sui muri di un quartiere in prevalenza nero nel 1989.
Ora, escludendo la reale posizione di Lee sull'argomento, questo esempio, insieme agli altri riportati, resta una delle più efficaci dimostrazioni del particolare uso che l'autore fa delle pratiche in oggetto, arricchendo il film di significati ulteriori in maniera silenziosa, ma comunque efficace.
Spaziando nell'opera leeiana, si trovano altri casi molto interessanti di tali costruzioni di senso in *Girl 6 - Sesso in linea* (*Girl 6*, 1996), in particolare nelle tre "visioni" della protagonista Judy quando, fantasticando sul suo futuro, si vede vestire i panni rispettivamente di Carmen Jones nell'omonimo film di Otto Preminger (1954), di un'eroina in stile *blaxploitation* e della giovane figlia dei *Jefferson* (sit-com cult della televisione americana, CBS, 1975-85).
Le tre scene, se a uno sguardo superficiale paiono tre citazioni, o meglio, rivisitazioni di "classici" della cultura audiovisiva nera, osservati più in profondità, assumono significati ben diversi. Come nel *motivated Signifyin'*, le interpretazioni delle parti (le cui recitazioni risultano evidentemente esasperate ri-

spetto alle originali), mettono in risalto una visione critica espressa dal regista nei confronti di Judy e del suo lavoro all'interno del call-center erotico. Carmen Jones è una donna consapevole di sé, che utilizza il proprio fascino e il proprio corpo per ottenere ciò che vuole; la scena esprime la sensazione con cui Judy si avvicina al nuovo impiego, un misto di trasgressione e autonomia, così come la protagonista del film di Preminger vive e gestisce la sua vita, senza farsi condizionare dalla gelosia del suo uomo.

La parte in chiave *blaxploitation* simboleggia, invece, la raggiunta consapevolezza del proprio ruolo e di come questo possa portare la ragazza a raggiungere i suoi sogni di diventare una grande attrice: il passaggio è proprio espresso nell'immedesimazione in una figura antieroica, ma combattiva e determinata, tipica immagine della superdonna di quel cinema[19].

Infine, nel terzo ruolo, l'ingenuità della giovane Jefferson – che le impedisce di capire le frasi a doppio senso pronunciatele al telefono da un misterioso interlocutore, facendo così scattare il meccanismo di ilarità nello spettatore – in Judy è ormai persa da tempo, resta un ricordo, come quando, da bambina, guardava il programma alla televisione. In questa parte del film, la ragazza è sempre più convinta e presa dalla sua attività, tanto dall'essersi attivata una linea telefonica riservata a casa, da cui poter lavorare più comodamente, chiudendosi in un universo di perversioni e fantasie, sue e dei suoi clienti, sempre più spinte e forti.

I ruoli immaginari della giovane, assumono dunque un carattere negativo, di critica anche e soprattutto nei confronti dei testi di origine, il cui riferimento mette in risalto la negatività di fondo delle tre figure e dei significati che esse rappresentano.

Carmen Jones è profondamente disinibita, tanto da far perdere la testa a due uomini (uno dei quali, mosso da folle gelosia, finirà per ucciderla), ma è anche mulatta. Ed è soprattutto questo fattore genetico a indicare la duplicità e negatività di fondo che caratterizza il personaggio e i suoi comportamenti, facendone una persona per cui il dramma dell'accettazione di un sangue misto diventa ancora più forte ed esasperato, dolorosa condizione in cui "la bellezza della protagonista [come la sua fortuna è] garantita dalla goccia di sangue bianco del suo patrimonio genetico, là dove sarà la 'macchia' di quello nero a segnarne la degradazione e il destino tragico"[20]. L'eroina della *blaxploitation* assume un valore negativo, trasferendo al femminile quegli stessi tratti negativi che caratterizzavano le controparti maschili, protagonisti delle pellicole coeve, mentre *I Jefferson* è sì la prima sit-com nera americana[21], ma la famiglia protagonista di questa serie incarna ancora il classico stereotipo di nucleo famigliare borghese nero, tutta mossette e simpatia, per cui ogni difficoltà può essere superata con una semplice paternale, un abbraccio o un sorriso. Questo *cliché* si fa dunque dimostrazione di come la tradizione bianca, cinematografica prima e televisiva dopo, abbia sempre considerato un tipo preciso di afroamericano, "educato, intelligente, ben vestito, di buone maniere e dal buon inglese, privo di eredità di ghetti di alcun genere [...], portatore di valori e della virtù di una borghesia urbana in continuo rinnovamento"[22], caratteri che ne fanno una sorta di doppio (perché dagli atteggiamenti uguali a quelli di un bianco) opposto (perché nero), trovando un connubio politicamente corretto tra il trattamento di tematiche "spinose" e una rappresentazione "accettabile" delle stesse[23].

Pare a questo punto evidente che l'intento di Spike Lee, non sia solo puramente citazionistico, bensì di fare della citazione stessa un veicolo di critica nei confronti dei testi d'origine, di cui l'esasperazione di specifici tratti mostra, in maniera ancora più evidente, l'oggetto della critica.

Ma in tutta la produzione del regista nero, il film che certamente esprime al meglio la funzione del *Signifyin'* è *Bamboozled* (2000), in cui tale pratica si fa elemento essenziale, struttura portante del film, ma anche dell'universo diegetico da esso narrato. È infatti sul meccanismo del *motivated Signifiyin'* che il protagonista Delacroix costruisce il suo spettacolo televisivo, quando il suo capo, stufo dei soliti progetti che gli sono proposti, politicamente corretti, ambientati nella classe media afroamericana, lo incarica di trovare un'idea veramente originale che attiri il pubblico nero. Delacroix si fa avanti con uno spettacolo a sfondo razzista, talmente offensivo che dimostrerà (almeno secondo il suo progetto) il suo punto di vista, e cioè che i dirigenti della rete concepiscano i neri ancora come buffoni. Ciò lo porterebbe a una duplice vittoria, "quella sull'industria *all white* [...] che attraverso lo stereotipo del nero sciocco, imbranato e asservito [...] ha umiliato [...] gli afroamericani; [e quella] più mirata a scuotere le coscienze del pubblico nero [e non solo]"[24].

Da qui nasce l'idea di *Mantan: The New Millennium Minstrel Show*, uno spettacolo che riproponendo ambienti, personaggi e situazioni tipiche degli spettacoli razzisti in voga nell'Ottocento, lanci una feroce critica al sistema e, nello specifico, alla rete per cui lavora, smascherando la falsa ipocrisia dell'industria d'intrattenimento americana contemporanea.

La forza del progetto sta nell'impiegare, nella più disumanizzante espressione dei *minstrels*[25], solo attori neri in *blackface*. Questo dovrebbe, secondo l'ideatore del programma, far cambiare di senso lo spettacolo: attraverso battute razziste pronunciate da rappresentati della parte "offesa", un significato inaccettabile si fa critica, cambia di valenza, assumendo, appunto, la funzione di satira e, di conseguenza, di critica.

Che poi il programma prenda una direzione opposta rispetto all'intento iniziale è un'altra questione. Quel che preme mettere in risalto è come Lee ancora una volta applichi pratiche tradizionali della cultura nera americana come il *Signifyin'* e il *double talk*, vere e proprie costanti del suo cinema, nonché della sua concezione dell'afroamericanicità contemporanea, un'identità che guardi al presente senza però dimenticare il proprio passato, ma facendone, invece, fonte di arricchimento e di progresso per il futuro.

I casi qui riportati non sono che alcuni esempi; molti altri ne possono essere individuati negli stessi come negli altri film del regista. Un invito rivolto allo spettatore a leggere le immagini, e dunque anche le cose, sempre più in profondità di come vengono (apparentemente) presentate.

Lapo Gresleri

Note

1. Maria Giulia Fabi, *America nera: la cultura afroamericana*, Roma, Carocci, 2002, p. 22. I casi di ribellione o di mancato rispetto della propria posizione e di quella del padrone o dei suoi ordini venivano sempre puniti, con violenze fisiche di vario tipo e, in alcuni casi, anche con la morte, atti intimidatori che fungevano da monito e deterrente verso gli altri schiavi, rischi che potevano ovviamente essere corsi anche in caso di fuga, a cui si aggiungeva il pericolo di essere catturati nuovamente e fatti schiavi da un altro padrone, come ricorda l'autobiografia di Frederick Douglas, *Narrative of the Life of Frederick Douglas, an American Slave*, Charlottesville-Cleveland, Electronic Text Center of the Alderman Library University of Virginia/OverDrive, 2000 e in generale gli autori di *slave narratives* (Jacobs, Brown, Vassa, ecc.), prima forma di testimonianza scritta della popolazione afroamericana.
2. Alessandro Portelli, *Bianchi e neri nella letteratura americana – La dialettica dell'identità*, Bari, De Donato Editore, 1977, p. 53.
3. *Ivi*, p. 76.
4. *Ivi*, pp. 53-54.
5. *Ivi*, p. 22.
6. Si vedano, in approfondimento di quanto detto, i saggi di Franco Minganti, "Sperichil. Canto di libertà e di oppressione. Canto di morte" e "Signifyin'. Sulle voci e i sassofoni di certe pratiche della musica afroamericana", in Id., *Xroads. Letteratura, jazz, immaginario*, Imola, Bacchilega Editore, 1994, pp. 47-75 e 98-121; si veda inoltre M.G. Fabi, *op. cit.*, pp. 12-14.
7. Henry Louis Gates jr., *The Signifying Monkey. A Theory of African-American Literary Criticism*, New York, Oxford University Press, 1988.
8. Ad esempio si pensi, in campo musicale, e in particolare nel jazz e nel blues, alle svariate interpretazioni di uno stesso brano, con variazioni anche minime di ritmo, lirica o strumentazione, piccoli particolari che possono assumere diversi significati in base al rapporto che instaurano con l'originale, venendolo ad arricchire di nuovo pathos (filtrato attraverso la sensibilità dell'interprete) oppure venendone a modificare sostanzialmente la struttura e, di conseguenza il contenuto: "basta variare anche solo il tono della voce [...], oppure inserire trombe ironiche e provocatorie [...] per stravolgere il senso di parole originali che restano comunque in filigrana, assenti, ma cantabili, ugualmente presenti nella memoria collettiva". F. Minganti, "Signifyin'. Sulle voci e i sassofoni di certe pratiche della musica afroamericana", cit., p. 104.

Fa' la cosa giusta

9. Film spesso dai risultati modesti, prodotti dalle Major bianche negli anni Settanta, che fungono da palliativo per la comunità nera, distogliendone "l'attenzione dalle lotte collettive e spostando l'accento verso l'individuale conseguimento di benessere materiale" (F. Minganti, "Tre o quattro sfumature di nero. Il cinema afroamericano", in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Il cinema americano*, vol. II, Torino, Einaudi, 2006, p. 1366), toccando sì "i temi della presa di coscienza, della militanza e della rivolta [evidenziandone però] gli aspetti superficiali e folkloristici, finendo per svilirli e delegittimarli" (*Ibidem*), facendone più che strumenti di riflessione, oggetti di mera e superficiale derisione, caratterizzati come sono da stereotipi sciocchi e volgari, come dimostrano titoli quali *Black Caesar - Il padrino nero* (*Black Caesar*, Lerry Cohen, 1973), *Johnny lo svelto* (*Black Belt Jones*, Robert Clouse, 1974), *Straight Out of Brooklyn* (Matty Rich, 1991), *Nella giungla di cemento* (*Menage II Society*, Allen & Albert Hughes, 1993).
10. Estremizzazione della poetica rap, dai contenuti spesso violenti e crudeli, solitamente episodi di vita dei cantanti, già ex-componenti di gang malavitose.
11. Si veda in approfondimento M.G. Fabi, "Dal Rinascimento delle donne nere a oggi (1970-2002)", *op. cit.*, pp. 97-104.
12. Rimando a F. Minganti, "Tre o quattro sfumature di nero. Il cinema afroamericano", cit., pp. 1309-1376, e al capitolo relativo in Geoff King, *Il cinema indipendente americano*, Torino, Einaudi, 2006.
13. Si guardi, ad esempio, alle rappresentazioni degli amici di Skipper e dell'universo di violenza e degrado attorno cui gravitano in *Clockers* (1995) o del trio di neri scansafatiche in *Fa' la cosa giusta* (*Do the Right Thing*, 1989), eternamente seduti per strada a criticare e a lamentarsi di ciò che non va, senza mai reagire nel tentativo di cambiare qualcosa.
14. Non a caso la casa di produzione da lui fondata è la 40 Acres and a Mule, dove quei quaranta acri e un mulo promessi e mai concessi agli schiavi che si fossero arruolati coi nordisti durante la Guerra di Secessione (1861-1865) si fanno qui manifesto di una provocatoria presa di posizione verso l'"ordine bianco" delle grandi produzioni, venendo così a palesare l'intenzione di Lee di non "limitarsi a fare attraverso i suoi film 'the white thing' [...] in gergo 'carriera' [...], ma [di voler] assumersi di fronte alla sua gente, la responsabilità di un ruolo sociale" (Fernanda Moneta, *Spike Lee*, Milano, Il Castoro, 2007, pp. 40-41), una sorta di spartiacque, o meglio di "chiodo" come suggerisce il suo nomignolo, che si incunei nella storia della cultura afroamericana, facendo di se stesso un modello per tutta la comunità, di come con impegno e serietà, sia possibile raggiungere i propri obiettivi in modo onesto.
15. Come, ad esempio, in *Malcolm X* (1992) e *4 Little Girls* (1997), riflessioni per immagini su ciò che ha significato essere neri in America, o *Bus – In viaggio* (*Get on Bus*, 1996) e *Bamboozled* (2000), dove le stesse riflessioni sono attualizzate, con particolare attenzione al rapporto tra il nero e la propria cultura storica.
16. Non è un caso, allora, che al lavoro si cambi e indossi la divisa del locale, quasi a sottolineare la sua appartenenza anche a quell'ambiente, a quella parte di cultura nazionale, e da notare, in questo senso, il richiamo rivoltogli più volte dall'amico Buggin' Out: "Mookie, resta nero!".
17. Si veda F. Moneta, *op. cit.*, pp. 61-62.
18. Spike Lee, *Questa è la mia vita e non ne cambio una virgola*, Milano, Feltrinelli, 2007, pp. 135-36.
19. *Black Mama, White Mama* (Eddie Romero, 1972), *Cleopatra Jones* (Jack Starrett, 1973) e *Foxy Brown* (Jack Hill, 1974).
20. F. Minganti, "Tre o quattro sfumature di nero. Il cinema afroamericano", cit., p. 1352, costanti, queste della *tragic mulatto*, espresse, sempre con toni melodrammatici, in altri film dello stesso periodo, come *Pinky, la negra bianca* (*Pinky*, Elia Kazan, 1949), *Lo specchio della vita* (*Imitation of Life*, Douglas Sirk, 1959) o *Porgy and Bess* (Otto Preminger, 1959).
21. Trasmessa proprio in un periodo storico e culturale in cui gli afroamericani cominciavano ad assumere, dopo le lotte sociali dei decenni precedenti, ruoli e posizioni decisamente più avanzate, anche nei confronti della maggioranza bianca.
22. F. Minganti, "Tre o quattro sfumature di nero. Il cinema afroamericano", cit., p. 1350.
23. Basti vedere i vari ruoli interpretati tra gli anni Cinquanta e Sessanta da Sidney Poitier (simbolo di questa nuova immagine di nero) in *Uomo bianco tu vivrai* (*No Way Out*, Joseph L. Mankiewicz, 1950), *Il seme della violenza* (*Blackboard Jungle*, Richard Brooks, 1955), *La parete di fango* (*The Defiant Ones*, Stanley Kramer, 1958), *Indovina chi viene a cena?* (*Guess Who's Coming to Dinner*, Stanley Kramer, 1967) o ai protagonisti di più recenti sit-com quali *I Robinson* (*The Cosby Show*, NBC, 1984-1992) e *8 sotto un tetto* (*Family Matters*, ABC, 1989-1988).
24. Luca Malavasi, "Bamboozled", *Cineforum*, n. 420, 2002, pp. 51-52.
25. Spettacoli di greve comicità nati in America a metà dell'Ottocento, nei quali, per quasi mezzo secolo, attori bianchi con la faccia tinta di nero (*whites in blackface*) e, solo in un secondo momento, attori neri, anch'essi col viso tinto di scuro per assomigliare al "modello" dei bianchi (*blacks in blackface*), vestono letteralmente i panni dei neri, accentuandone e ridicolizzandone atteggiamenti, movenze e tratti somatici in un misto di disprezzo e crudeltà che fa di personaggi come Jim Crow, Sambo o Jim Dandy, creature prive "di vita morale e razionale e per questo [...] felici" (A. Portelli, *op. cit.*, p. 13), esseri pigri e scansafatiche, ingenui e superstiziosi, divoratori di angurie, primitivi ballerini e musicisti, maldestri ladri di polli e di altri beni di prima necessità di proprietà del padrone, sciocchi e superficiali "con i capelli lanosi e la voce chioccia che [lodano] il 'badrone' e la 'badrona'" (Peter Noble, *Il negro nel film*, Roma, Fratelli Bocca Editori, 1956, p. 16).

Bamboozled

Girl 6-Sesso in linea

Documentari mai visti (La dispersione di una produzione convenzionale)

Franco Brocani, un *corpus* di 26 cortometraggi (1967-1984)

> Le Cinéma me paraît semblable à deux frères siamois qui seraient unis par le ventre, c'est-à-dire par le nécessités inférieures de vivre, et désunis par les cœurs, c'est-à-dire par le nécessités supérieures de s'émouvoir. Le premier de ces frères est l'art cinematographique, le second est l'industrie cinématographique.
>
> Jean Epstein[1]

Nel 2004 la Cineteca di Bologna ha prelevato, in accordo con il Gruppo Gagliardo, il deposito della Corona Cinematografica, una casa di produzione di Roma rimasta attiva fino al 1997. Si parla di 3500 titoli, realizzati nell'arco di una quarantina d'anni, che concernono cortometraggi documentari, film d'animazione e cinegiornali; in pratica, l'eredità di una casa cinematografica impegnata nell'industria del cinema corto: fenomeno che ha caratterizzato la storia dell'industria cinematografica italiana dal dopoguerra fino agli anni Ottanta e che spesso è stato dimenticato a causa della mediocrità delle sue manifestazioni, mediocrità imposta da una repressione conservatrice che temeva la forza eversiva di questa forma di cinema.

L'impressione è quella di trovarsi di fronte all'effetto di una produzione patologica. Chilometri e chilometri di pellicola impressionati grazie all'assistenzialismo statale che preferiva privilegiare la superficialità di una produzione conformista e disinteressata come può essere quella della Corona. Cancro del mercato cinematografico, ogni anno escono da questa fabbrica del documentario culturale decine e decine di titoli realizzati seguendo un modello elementare di divulgazione culturale. Dalla Corona sono passati un po' tutti, tanto c'era sempre bisogno di nomi nuovi per imbellettare il cartello dei *credits*; era una specie di luogo comune del microuniverso del documentario: o "palestra" per cineasti alle prime armi o dispensatrice di "film alimentari"[2].
Fra questi innocui "elzeviri in pellicola"[3], dove i titoli si ripetono e si somigliano, esiste però una serie di 26 cortometraggi che va a delineare il singolare caso di *monsieur* Brocani[4]. Questa che segue è la storia di un'aberrazione:

Agli inizi degli anni Cinquanta compaiono sulle riviste specializzate di cinema i primi segni di malcontento nei confronti dei risultati che avevano portato le nuove normative approvate dallo Stato per far fronte alle rinate esigenze del mercato cinematografico italiano. In poco più di cinque anni, attraverso decreti, circolari e tre leggi, il nuovo governo democratico italiano era arrivato a controllare il mercato del documentario. Si stanziano contributi governativi a favore della cinematografia nazionale che vanno a finire nelle tasche di quei produttori, meglio conosciuti dagli esperti del settore con il nome di "appaltatori"[5], che ben poco avevano a che fare con la volontà di creare una nuova cinematografia nazionale e che potevano esser ricondotti alla cerchia clientelare creatasi intorno all'apparato statale.

Fin dal 1945, il governo di Andreotti inizia a tessere le basi per un controllo indiretto del sistema cinematografico. Anche se promotore di una politica antifascista, promulga leggi, le "nuove leggi sul cinema", che a parte l'abolizione del monopolio statale poco si discostano dalle disposizioni adottate dal regime (con l'aggiunta, oltretutto, del reinserimento della censura secondo i parametri del regio decreto del 1923). Dalla programmazione obbligatoria ai ristorni fino alle concessioni delle provvidenze, trascurando completamente la rinascita di istituzioni pubbliche come Cinecittà o l'Istituto Luce, si decide per un piano di rinuncia "alla gestione in proprio di una struttura cinematografica perfettamente integrata, perché è assai più produttivo ottenere il controllo indiretto dell'industria privata"[6]. Il primo intervento a favore dei film nazionali, sia di lungo che di corto metraggio, prevede un rimborso dei diritti erariali calcolato "sull'introito lordo degli spettacoli, nei quali i film stessi sono stati proiettati per un periodo di 4 anni dalla data della prima proiezione in pubblico"[7]. Alla massiccia importazione di prodotti stranieri che stava invadendo il mercato domestico si pone rimedio con la legge n. 379 del 16 maggio del 1947, assegnando agli esercenti di sale cinematografiche un numero di giornate da riservare alla proiezione di quei film nazionali, attività che sarebbe stata garantita attraverso l'adozione di un borderò, o registro delle programmazioni[8], e si istituisce l'Ufficio centrale per la cinematografia per stabilire quali film meritino il contributo governativo. Ovviamente i vari incentivi sono indirizzati ai produttori dei film, che se non si erano ancora convinti della possibilità di un guadagno facile, si decidono senza più ombra di dubbio con l'emanazione della legge n. 958 del 29 dicembre 1949, meglio conosciuta come legge Andreotti, che concede ai cortometraggi un ulteriore contributo.

È ormai sicuro il mio ritorno a Knossos (1967)
Per gentile concessione della Cineteca del Comune di Bologna

Questi principi di intervento economico furono i presupposti della "corsa ai miliardi", che venne disputata non sulle lunghe distanze ma bensì sui brevi metraggi. Campo di battaglia fu il cortometraggio documentario che, a causa delle intrinseche caratteristiche strutturali di brevità e forse perché forma di cinema più immediata e pura, e dunque politica, divenne il prodotto controllato dallo Stato e di conseguenza lo strumento di speculazione privilegiato dagli affaristi negli anni del centrismo[9].

Avanza, in questo modo, una produzione invisibile e viziata, che si avvale delle più disparate strategie speculative per usufruire dei supporti statali, non più un incentivo alla produzione ma una forma di guadagno da cui ricavare il massimo del profitto a tutto discapito della qualità dei film. Quindi: inizialmente comprare i documentari da altre case di produzione, che necessitano di liquidità, per poi godere delle sovvenzioni per gli anni che rimanevano creando una fantomatica casa di produzione, successivamente acquistare i documentari bocciati per riproporli alla commissione e questa volta, però, beneficiare del contributo, per giungere infine a concedere prestiti ai produttori indipendenti e incassare gli interessi direttamente sui premi vinti da questi prodotti.

Nel giro di quindici anni la situazione precipita e degenera nel monopolio controllato dal "cartello" (Edelweiss, Documento film, SEDI, Corona Cinematografica, Patara, Astra) che, in accordo con la distribuzione, si riserva circa l'80 per cento degli introiti[10]. Ovviamente tutto ciò va ad inficiare la qualità di queste pellicole. Come ricorda Lino Micciché:

> fra le tante *res relictae* del cinema italiano il *cortometraggio documentario* è, forse, la più derelitta di tutte: considerato non più che tristemente necessario da leggi e istituzioni pubbliche, prodotto all'insegna della tirchieria, sgradito agli esercenti e agli spettatori, emarginato da mercati e circuiti commerciali, disperso quasi subito dopo il primo e l'unico sfruttamento, esso appartiene a un regno di precari cinefantasmi[11].

Un panorama fatiscente che viene confermato dalla Legge Corona del 1965, dove lo Stato, perpetuando il paradosso di finanziare un cinema invisibile, insiste sulla tipologia degli aiuti al cortometraggio attraverso l'elargizione dei premi di qualità. All'ennesima riconferma dell'arcinoto gioco di potere, però, scatta la rappresaglia. Si urla allo scandalo e la stampa specializzata viene nuovamente invasa da pubblicazioni di denuncia e protesta, prima fra tutte il *Libro bianco sul cortometraggio italiano*, ultimo respiro dell'ANAC.

Una della case di produzione maggiormente incriminate è appunto la Corona Cinematografica. Più volte chiamata in causa, non solo fa parte di quelle ditte che detengono i record nelle assegnazioni dei premi di qualità ma primeggia per costanza:

> Notasi in argomento l'esemplare coerenza della Corona che in tutti

> e tre gli anni considerati [1962-1963-1964] si vede assegnare alla programmazione lo stesso numero esatto di documentari ogni anno (36)[12].

E, mentre nel '71 l'amministratore Ezio Gagliardo replica alle insinuazioni di favoritismo con affermazioni come questa:

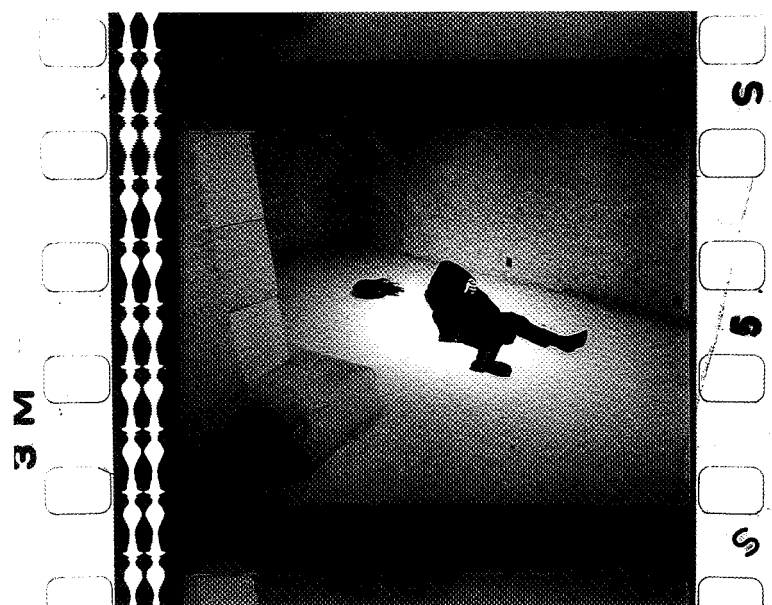
> la Corona Cinematografica potrà attestare come abbia realizzato ogni cortometraggio con gli stessi criteri necessari per la produzione di un lungometraggio, con tutto l'impegno della scelta dei temi, nella realizzazione artistica e tecnica [...] con tutta cura nel[lo] impianto organizzativo e produttivo, nel montaggio, nella edizione[13],

è curioso scoprire che già da un anno un certo Franco Brocani era stato chiamato a lavorare alla Corona per l'*escamotage* dei documentari da bocciare e che, nella libertà d'espressione più assoluta, aveva realizzato un cortometraggio a trimestre. Si giunge all'aberrazione più perversa: produrre appositamente documentari non idonei, che la commissione avrebbe per forza di cose bocciato, per poter vantare, all'interno della propria produzione, un numero significativo di cortometraggi ai quali non erano stati riconosciuti i requisiti per beneficiare delle provvidenze statali.

Non a caso a realizzare questi prodotti è proprio un regista che si posiziona al di fuori di tutte le possibili definizioni di genere, un artista che concepisce la pratica cinematografica come solipsistica creazione. Franco Brocani può essere considerato come un'aberrazione cinematografica, sia se si considerano le sue opere, sia rispetto al ruolo rivestito nel panorama del cinema italiano. Mai pienamente circoscrivibile all'interno di influenze o correnti, si aggira fra le possibili intersezioni che il campo dell'arte può generare. Cineasta sperimentale, che intraprese la sua attività da regista contemporaneamente alla formazione della CCI, portò avanti una pratica di ricerca che non trova confronti con le espressioni *underground* dei coevi compagni italiani (piuttosto i rapporti sono da ricercarsi fra i film della neoavanguardia internazionale, il binomio Huillet-Straub e registi occasionali provenienti da altri ambiti artistici come Carmelo Bene e Mario Schifano), diventando "altro cinema" dal cinema *off* stesso. La sua è una sperimentazione cinematografica che vive in totale autonomia, chiusa in se stessa e irriducibile ai canoni del cinema indipendente, *underground* o più ampiamente inteso di ricerca, cortocircuito nei confronti di tutte le generalizzazioni del caso poiché anticonvenzionale rispetto a ciò che di più distante è esistito ed esiste dal cinema *mainstream*. Brocani porta avanti la sua battaglia in antitesi al cinema commerciale ma solo dal punto di vista teorico poiché ne persegue le tipologie produttive, ossimoro cruciale che spiega l'ibridismo di tale espressione cinematografica e la sua singolarità rispetto alle filmografie dei filmmaker italiani, che invece fanno dell'uso critico delle tecnologie il loro tratto caratterizzante[14]. È attraverso questa intersezione, una delle tante che va a comporre il sincretismo di questo personaggio, che si spiega come due figure così antitetiche nel sistema cinematografico italiano, la conformista Corona e l'eccentrico Brocani, trovino un punto di incontro, uniti nei bisogni e separati nelle intenzioni, nel piano dei "documentari da bocciare".

Entrato nelle grazie dell'amministratore unico della Corona, il professore Ezio Gagliardo, grazie ad un contatto incontrato al CSC, Brocani inizia a collaborare alla lavorazione di alcuni cortometraggi. Introduce Luca Patella alla sezione dei film d'animazione, produzione nella quale la casa cinematografica si stava cimentando dopo che la nuova legislazione aveva previsto per questo tipo di prodotti un aumento del 10 per cento del premio governativo, e insieme realizzano i due cortometraggi *Screk!* (1966) e *¿Chi mi pettina?* (1967). Nel 1967 Gagliardo gli affida la regia di un documentario d'arte che diventa *È ormai sicuro il mio ritorno a Knossos*, un lavoro che ha alla base l'arte figurativa e concettuale "dei due pittori Mario Schifano e Luca Patella e la crisi della loro tradizionale attività di riduzione dello spazio nei termini formali della pittura"[15], nonché testimonianza del primo incontro con Mario Schifano e citazione di alcuni frammenti girati dal pittore in 16mm che andranno a comporre *Trapianto, consunzione e morte di Franco Brocani*. Iniziano così, per Brocani, gli anni dell'inteso rapporto con Schifano e l'esordio alla regia con l'apocalittico *Necropolis* (1970). Richiamato alla Corona durante la stagione degli scandali, firma la "Proposta per documentari in economia"[16], documento che contiene i soggetti dei primi tre cortometraggi che verranno realizzati all'insegna di questa pratica speculativa e che, non a caso, si scostano dalla produzione di genere, i primi due lavori realizzati per la Corona rientrano all'interno del documentario d'arte, e in totale anarchia raggiungono la deriva di quanto di più eccentrico e assurdo il regista abbia mai potuto girare.

Il carattere clandestino di questo gruppo di opere (11 cortometraggi realizzati nell'arco di due anni, dal 1970 al 1971) fa in modo che illeciti e sotterfugi siano praticati in maniera indiscriminata. In una giornata di lavorazione può succedere che Brocani riesca a realizzare materiale per due o tre cortometraggi andando a risparmiare sulla pellicola vergine, una delle spese più consistenti. Le errate indicazioni sui documenti burocratici, che definiscono il film a colori mentre se ne possiedono solo copie in bianco e nero, non sono casuali. Viene erroneamente dichiarato che il cortometraggio è stato girato su pellicola a colori[17] in ragione dei maggiori contributi che la politica di Andreotti riservava ai film prodotti con questo tipo di pellicola e ai produttori che ne incentivavano il commercio. Infatti, un'altra delle pratiche speculative è la creazione di fantomatiche case di produzione minori, che si rifanno alla Corona, quindi delle coperture per accaparrarsi un numero sempre maggiore di contributi stanziati a favore dei produttori e presentare altri cortometraggi, ergo maggiori provvidenze, passando come produzioni indipendenti. Un moltiplicarsi di identità che coinvolge anche Brocani, ritrovabile sotto lo pseudonimo di Pier Giulio Schellini alla regia di altri due cortometraggi. Inoltre, per concorrere ai premi, i cortometraggi devono essere stati prodotti nel trimestre considerato per l'assegnazione dei contributi governativi e poiché a fare da riferimento è la data di stampa della prima copia si lascia che alcuni dei negativi camera stagnino nello stabilimento di sviluppo e stampa più tempo del previsto, in modo da avere delle riserve da utilizzare qualora per un trimestre sia necessario presentare un documentario da far bocciare.

Una volta acquietata la protesta, anche perché i ritardi sempre più prolungati con i quali le commissioni assegnano le sovvenzioni statali hanno reso privo di interesse e ormai morente il campo del cinema corto[18], Brocani continua comunque a realizzare cortometraggi a soggetto per la Corona, questa volta nella formula dei documentari di montaggio (secondo una politica all'insegna del qualunquismo che relegava il documentario alla messa in serie di cartoline filmate), sodalizio che si esaurisce alla fine degli anni Settanta, con un isolato ritorno nell'84 quando gira il documentario sulla poesia con Amelia Rosselli e Dario Bellezza, per un totale di 26 cortometraggi. Nello stesso lasso di tempo riesce a farsi finanziare solo due lungometraggi, il film d'esordio *Necropolis* poco prima di impegnarsi nell'impresa dei bocciati e *La via del silenzio* (non considero il film d'assemblaggio *Voci da un pianeta in estinzione*, realizzato sempre per la Corona con i frammenti dei cortometraggi già girati), discrepanza che rende questo gruppo di opere un ritrovato campo di indagine, proprio perché il cortometraggio può essere considerato come un frammento di un'opera più espansa, e soprattutto all'interno della cinematografia di Brocani il cortometraggio assume una valenza di elemento compositivo, poiché il regista struttura i propri film lungometraggi per blocchi, all'interno dei quali una situazione si manifesta senza consequenzialità rispetto alle altre ma per logica asso-

La maschera del Minotauro (1971)
Per gentile concessione della Cineteca del Comune di Bologna

ciativa, proponendo una natura totalitaria dell'opera che la rende un oggetto composito i cui "elementi si associano senza trasformarsi e l'unità scaturisce dal fatto che ogni punto della superficie contiene intera tutta la superficie [...] che ogni piccola sezione del film contiene tutto il film"[19].
Dieci anni, quelli passati alla Corona in uno stazionamento quasi forzato, che hanno i connotati dell'apprendistato che registi come Michelangelo Antonioni, Federico Fellini, Luciano Emmer, Ermanno Olmi, Luigi Comencini, Dino Risi e Vittorio De Seta fanno qualche anno prima, anch'essi, nel campo del documentario; infatti, era prassi comune che le prime esperienze avvenissero nel terreno del documentario, punto di congiunzione tra diverse generazioni di registi che hanno avuto la possibilità, godendo di margini di libertà impossibili per un lungometraggio, di proporre discorsi, di definire le proprie caratteristiche stilistiche e di sperimentare l'uso della macchina da presa come pratica teorica.

La forma breve del cortometraggio diventa per Brocani un elemento favorevole all'approfondimento della messa in pratica di un cinema di *performance* che si basa su tematiche filosofiche e letterarie e lo porta a elaborare un progetto teorico che gli consente di proseguire, anche dopo la fine della stagione avanguardistica, un discorso sperimentale di cinema. Riflessioni maturate, dunque, grazie al consistente numero di lavori girati per la Corona Cinematografica, nei quali può concedersi la leggerezza di sperimentare, rielaborare e improvvisare soluzioni visive che vanno a comporre la sua mappa identitaria di regista.
Quindi 26 frammenti girati nella più assoluta libertà espressiva, germinali esperimenti di una poetica che verrà poi elaborata nelle opere ufficiali o, viceversa, simulacri di idee delle quali era già stata trovata una soluzione visiva. Su semplici espedienti figurativi fa parlare maestri della letteratura visionaria come Paul Valéry, Maurice Blanchot, Henri Michaux, Stanislaw Witkiewicz e Jorge Luis Borges con le voci prestate per l'occasione di amici, compagne, poeti, attori e, perché no, anche dello stesso Brocani, secondo un procedimento di contaminazione che alterna pezzi famosi a considerazioni personali, che fungono da collante fra i diversi testi. Una produzione artigianale che porta all'interno di queste pellicole una schiera di volti inediti e non solo, come Mario Schifano, Luca Patella, il "dinosauro" dell'arte contemporanea Stanley William Hayter, Marino Masè, Amelia Rosselli, Dario Bellezza, Luis Waldon e Dominot Schreiber, e di volti deformi, dagli stessi *freaks* in *La città sublime* a personaggi della mitologia antica e moderna come Frankenstein, figura amata e cardine di tutto il suo cinema, il Minotauro, King Kong, il centauro e i trogloditi de *L'immortale* di Borges, per giungere a presenze la cui alterità è esistenziale, come il naufrago, il *clochard* o la zingara.
Sono questi due aspetti, l'utilizzo contrappuntistico dell'asse verbale e la chiusura fra i bordi del quadro del bizzarro e dell'informe, che rendono i cortometraggi di Brocani dei saggi di un cinema che riflette su se stesso, sulla sua essenza di apparenza, sul potenziale perturbante intrinseco all'immagine, dove la figura del corpo, liberata dalla parola e da un rapporto di verosimiglianza con il quotidiano, ha una presenza preponderante e la rilettura cinematografica che il regista fa di Paul Valéry, il riutilizzo di immagini di *freaks* e la smisurata passione per il mostro di Frankenstein rientrano all'interno di questa ricerca tesa a studiare la fascinazione del corpo nella sua doppia valenza di sensualità e mostruosità.

Corpo del reato, cortocircuiti di una patologia produttiva, la maggior parte di queste immagini fu impressionata per non esser mai vista, ma l'eccezione vuole (ancora una volta) che oggi questi film vengano proiettati in sale di cinema e festival.

Petra Papi Marlazzi

Note

1. Jean Epstein, "De quelques conditions de la photogénie", in *Le Cinématographe vu de l'Etna*, Paris, Les Écrivains réunis, 1926.
2. "Coniato per giustificare quei molti cineasti i quali, in un momento di crisi, accettano qualunque imposizione dai produttori, pur di lavorare". Dall'articolo di Guido Aristarco "Quanto c'è di marcio nel regno del cinema?", *Rivista del cinematografo*, n. 7, 1965, p. 338.
3. Gian Piero Brunetta avanza come possibile corrispondente del documentario culturale sul piano giornalistico l'elzeviro: *Storia del cinema italiano. Dal neorealismo al miracolo economico 1945-1959*, vol. 3, 2 ed. rivista e accresciuta, Roma, Editori Riuniti, 2001, p. 485.
4. Francesco Giulio Bròcani è nato a Murazzano, un paese in provincia di Cuneo, il 10 settembre del 1938. Dopo essersi laureato in Giurisprudenza a Torino, nel 1962 ha vinto il concorso al Centro Sperimentale di Cinematografia dove segue le lezioni di Loy, Prosperi e Fiorini e partecipa alla fondazione dei primi sindacati all'interno della Scuola Nazionale di Cinema. I suoi *short* di diploma sono *I pesci parassiti* e *Neointimista* (1964). A Roma entra a far parte dei circuiti delle gallerie d'arte dove fa le prime conoscenze degli artisti visivi della sfera *underground* romana. Grazie a Luca Patella incontra Mario Schifano e diventa il collaboratore del dittico *Umano non umano* (1969) e *Trapianto, consunzione e morte di Franco Brocani* (1969) (successivamente il titolo del film è stato trasformato in: *Trapianto, consunzione e morte - Dedalus '69*), quest'ultimo forse il miglior prologo a *Necropolis*, film d'esordio del 1970. Nel decennio successivo realizza una serie di documentari e cortometraggi a soggetto per la Corona Cinematografica e firma qualche sceneggiatura per Angelo Pannacciò con lo pseudonimo Pier Giulio Schellini. Nel '79 gira *La via del silenzio* e l'anno dopo *Clodia-Fragmenta*. Attualmente la sua filmografia ammonta a nove lungometraggi: *Necropolis* (1970, col., 120'); *La via del silenzio* (1979, col., 105'); *Clodia-Fragmenta* (1980, col., 120'); *Voci da un pianeta in estinzione* (1981, b/n, 87') film per adesso andato perduto; *Via i piedi dalla terra* (*La ghirlanda poetica*) (1992, col., 87'); *A ridosso dei ruderi. I trionfi* (1996, video, b/n, 102'); *Medicina i misteri* (2002, video, col., 130'); *Le opere e i giorni* (2006, col., 115'); *Schifanosaurus rex* (2008, col., 77').
5. Il documentarista Guido Guerrasio li definisce, nel suo articolo di denuncia del 1950 *Lo scandalo dei documentari*, *Cinema*, n. 53, dicembre 1950, pp. 358-360, come "(una delle razze più infime del momento) i quali, giovandosi di amicizie potenti, fanno da intermediari con le grandi case acquistando a *forfait* i documentari e poi abbinandoli in via diretta senza nessuna fatica".
6. G.P. Brunetta, *op. cit.*, p. 59.
7. I testi delle due nuove leggi, il Decreto Legislativo Luogotenenziale 5 ottobre 1945, n. 678 e la Legge 16 maggio 1947, n. 379 sono contenuti nella sezione "Il cinema e le istituzioni" del volume *Storia del cinema italiano: 1945-1948*, a cura di Callisto Cosulich per il Centro Sperimentale di Cinematografia, vol. 7, Venezia-Roma, Marsilio/Edizioni di Bianco & Nero, 2003, p. 560.
8. Anche se dopo due mesi dalla sua messa in vigore "con una circolare del 10 luglio 1947 Andreotti per ingraziarsi l'associazione dei distributori e portarla sotto le sue ali protettive, sottrae agli organi di polizia il compito di controllare che la legge sulla programmazione obbligatoria venga rispettata e chiude ben presto gli occhi su tutte le trasgressioni che vengono denunciate", G.P. Brunetta, *op. cit.*, pp. 51-52.
9. È un fenomeno abnorme quello dell'abbinamento più proficuo. Come riporta Roberto Nepoti nel suo saggio *Gli anni del documentario (1945-1965)*, in Lino Micciché (a cura di), *Studi su dodici sguardi d'autore in cortometraggi*, Torino, Associazione Philip Morris Progetto Cinema/Lindau, 1995, p. 33, "tenendo presente che il costo medio di un cortometraggio variava tra il milione e mezzo e i due milioni di lire: la produzione Documento Film *Il lago della seta* ha incassato in tre anni di programmazione obbligatoria oltre 46 milioni; *Terrecotte*, altra produzione della Documento, 38 milioni e 600mila; *Navi in cantiere* e *Luci e colori di Roma* (entrambi della Documento) rispettivamente 22 milioni e 600mila e 22 milioni".
10. Cfr. le tabelle che mostrano per ogni ditta le percentuali dei film ammessi su quelli presentati in Daniele Luisi, "Silenzio d'intorno", in *Rivista del cinematografo*, n. 2, 1967, pp. 91-95.
11. Lino Micciché, "Documentario e finzione", in Id. (a cura di), *Studi su dodici sguardi d'autore in cortometraggi*, Torino, Associazione Philip Morris Progetto Cinema/Lindau, 1995, p. 15.
12. Daniele Luisi, "Silenzio d'intorno", in *La Rivista del cinematografo*, n. 2, 1967, pp. 91-95.
13. Ezio Gagliardo, "Documentari e scandali", in *Cinema 60*, n. 85-86, settembre-dicembre 1971, pp. 63-65.
14. Cfr. Cosetta G. Saba, *In luogo di un'introduzione. Coesistenze, intersezioni, interferenze tra forme mediali e forme artistiche*, in Id. (a cura di), *Cinema Video Internet. Tecnologie e avanguardia in Italia dal Futurismo alla Net.art*, Bologna, CLUEB, 2006.
15. Franco Brocani, "La forma delle idee", foglio manoscritto (24-29 aprile 1967), Documenti Burocratici, Fondo Corona, Archivio della Cineteca di Bologna.
16. "Proposta per documentari in economia", documento dattiloscritto, Documenti Burocratici, Fondo Corona, Archivio della Cineteca di Bologna.
17. Un'altra assurdità insita nella legge riguardava il privilegio concesso ai cortometraggi girati su pellicola a colori con la formula che penalizzava i cortometraggi in bianco e nero riducendo del 10 per cento il premio assegnato.
18. Questa situazione di stallo e di disinteresse era andata formandosi nella metà degli anni Settanta con la messa in opera del decreto di modifica alla legge Corona che aveva causato il ristagno dei lavori delle commissioni istituite per i premi di qualità.
19. *Quaderno Informativo n° 17: Necropolis di Franco Brocani*, a cura dell'Ufficio Documentazione della Mostra, in *6° Mostra Internazionale del Nuovo Cinema. Pesaro 10-17 settembre 1970*, Roma, SETI, 1970.

XXIV Il Cinema Ritrovato
Bologna, 26 giugno-3 luglio 2010

Cinema tra musica e paesaggio: il progetto Napoli/Italia

Nel 1896 sbarca a Napoli, dopo un periodo trascorso negli Stati Uniti in cerca di fortuna, Mario Recanati, giovane venticinquenne che con una valigia piena di dollari decide di acquistare dei locali nella galleria Umberto per la vendita di grammofoni, fonografi e dischi. In uno di questi negozi, sul finire di quello stesso anno, Recanati offrì ai suoi clienti la proiezione di alcuni film che aveva fatto arrivare direttamente da Parigi con un proiettore Lumière. Nasce la "Sala Recanati", il primo cinematografo napoletano. Napoli scopriva così la passione per la visione dei film in una sala stabile, non ancora cosciente del fatto che sarebbe diventata con il tempo, dietro lo sfondo del Vesuvio, un vero centro propulsivo di produzione.
Il *Progetto Napoli/Italia*, sezione curata da Luigi Virgolin e Elena Correra per la XXIV edizione de Il Cinema Ritrovato, parte proprio da tutto questo per ripercorrere quel patrimonio visivo e sonoro che caratterizza la produzione napoletana del periodo muto. Dalla tradizione del vedutismo e gli echi del *Gran Tour*, attraverso il viaggio degli emigranti, si riscopre una Napoli di primo Novecento che, nonostante il bianco e nero delle pellicole, riesce a trasmettere i colori di una cultura fortemente radicata. Pensiamo all'inedito frammento de *La festa dei gigli a Nola*, appartenente alla collezione Fausto Correra, in cui il folclore della festa religiosa pervade lo schermo sottolineandone la forza simbolica; oppure a *La donna è mobile*, fonoscena con Enrico Caruso di produzione tedesca del 1908. Nell'interpretazione del *Rigoletto*, la musica è centrale, mentre Caruso rappresenta "l'italiano nel mondo" che ha avuto successo oltreoceano ed è riuscito ad affermarsi.
"Vieni o straniero, nella grande Napoli, godi mentre l'attimo fugge, scorda i desideri delusi e i tormenti che un demone ha tessuto nella tua vita, impara a godere, ad essere felici e poi muori". Così scriveva August von Platen-Hallermünde, poeta e drammaturgo tedesco, nel 1827. E un po' di quelle stesse parole le ritroviamo in *Vedi Napule e po' mori*, film del 1924 di Eugenio Perego che, come ci suggerisce il programma del festival, riassume quei flussi di arrivi e partenze che contraddistinguono la città. Il film è prodotto da Gustavo Lombardo che nel capoluogo campano, grazie alla sua società, la Lombardo film, istituisce un vero e proprio monopolio. Il ruolo da protagonista Lombardo lo affida alla moglie, Leda Gys, attrice che è riuscita a guadagnarsi nel corso degli anni un posto di rilievo tra le dive del cinema muto italiano e ad essere definita dalla critica affascinante seduttrice per bellezza e arte. Consacrando il sodalizio Lombardo-Gys, che avrà un ruolo di spicco nel cinema nazionale degli anni Venti, il film sintetizza e racchiude in sé quel paradigma iconografico ricorrente nei film muti napoletani.
Billy è un impresario cinematografico americano che decide di recarsi in Italia per girare un film a Napoli. A Santa Lucia, piccolo borgo di marinai, incontra Pupatella, giovane fanciulla figlia di un pescatore, che lo colpirà così tanto da scritturarla per il film. Affascinata dall'idea del successo, Pupatella decide di seguire il produttore, del quale ormai comincia ad innamorarsi, negli Stati Uniti. La storia d'amore tra i due che non tarderà a sbocciare, però, sarà minata da quegli equivoci tipici della sceneggiata napoletana; la gelosia e le incomprensioni portano la giovane ragazza a rientrare in patria. Solo dopo molto tempo Billy, che non può più fare a meno della fanciulla napoletana, riparte per l'Italia per ricongiungersi con l'amata.
La città e il suo paesaggio fanno da sfondo all'intera vicenda. Napoli con il suo mare e il golfo con le barche che si stagliano all'orizzonte, sono una parte fondamentale della dimensione diegetica. Si crea un forte collegamento con quelle stesse vedute realizzate tra fine Ottocento e i primi del Novecento, che ritroviamo nelle *vues* della sezione *Napoli/Italia: il pittoresco*. Ne ricordiamo principalmente due: *Naples: port et Vésuve* (Lumière, 1897) e *Excursion en Italie: de Naples au Vésuve* (Pathé, 1904). Se, da una parte, i numerosi esterni presenti nel film di Perego, che raffigurano le strette vie del borgo affollato dai paesani e il lungo mare dove si accalcano i pescatori al lavoro e il Vesuvio che si riflette sulle onde, descrivono le bellezze del paesaggio partenopeo, dall'altra, introducono e anticipano il tema dell'emigrazione e della nostalgia di chi è partito. La scena in cui Pupatella abbandona la sua città natale rinvia alla sorte di molti altri che come lei sono stati costretti ad allontanarsi dalla loro patria e dai loro familiari in cerca di fortuna in un altro continente. Pupatella lascia il proprio padre da solo e la sequenza della partenza è accompagnata dalle note di *Santa Lucia luntana*. Canzone scritta nel 1919 da E.A. Mario, era dedicata a coloro che lasciavano il porto di Napoli ed emigravano altrove, per cui ne rievoca nelle parole i sentimenti e la nostalgia di una terra lontana. "La film trasporta lo spettatore in piena ebbrezza partenopea, dal Vomero a Posillipo, da Santa Lucia alla baraonda frenetica di Piedigrotta. La più recente festa di Piedigrotta è stata evocata e le più belle canzoni di quest'anno accompagnano le proiezioni, cantate da dieci ottimi artisti"[1]. La musica è sonora e visiva allo stesso tempo; è percezione uditiva perché musicata dall'orchestra dal vivo e percezione visiva, in quanto raffigurata sullo schermo attraverso le immagini dei suonatori di mandolino circondati dai danzatori di tarantella. Essa, in questo senso, funge da connettore significativo che rimanda alla tradizione musicale della città e permette allo spettatore di riconoscersi in quei canoni. Il film, che si conclude con la famosa Festa di Piedrigrotta, associa il ricongiungimento degli amanti e il trionfo dell'amore, con lo sfarzo e la stravaganza dei carri allegorici e dei suonatori.

Elena Ezechielli

Note

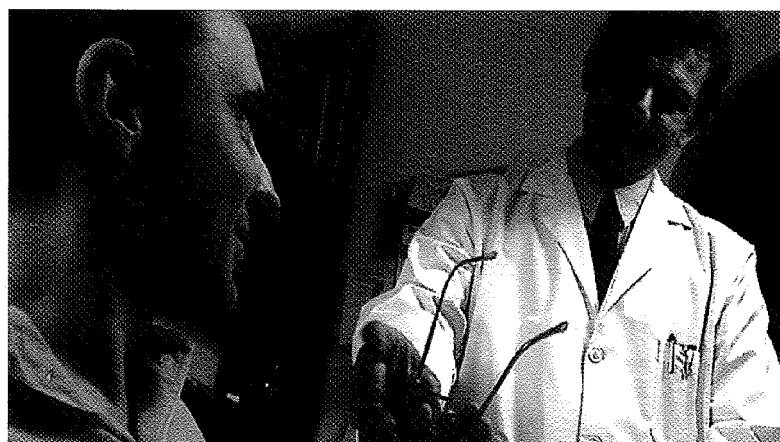
1. *La Stampa*, 28 dicembre 1925.

Sullo sfondo: Anderson Roma, Napoli - Via S. Gregorio Armeno col campanile omonimo, Fondo Fausto Correra / Cineteca di Bologna

XXIX Premio Internazionale alla migliore sceneggiatura Sergio Amidei
Gorizia, 23-31 luglio 2010

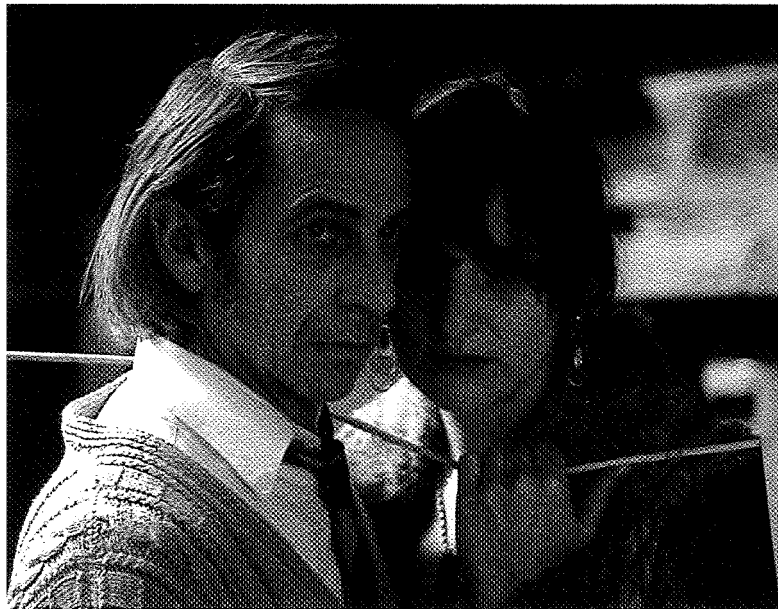
Spazio off: nuovo documentario Italia

Giunto alla XXIX edizione, il Premio Sergio Amidei propone un programma in equilibrio perfetto tra tradizione e modernità, tra consapevolezza del presente, radicamento nel passato e sguardo verso il futuro. Si volge all'indietro la sezione "La scrittura dell'immaginario: gli anni '60", che recupera e rilancia la lezione di uno dei momenti più felici del cinema italiano, mentre "Film and reality: Naziskino - Ugo Casiraghi" si confronta con la ricchissima eredità intellettuale di un critico che ha riflettuto in modo quanto mai penetrante sui rapporti tra cinema e nazismo. I dieci film europei in gara per il "Premio internazionale alla miglior sceneggiatura" (vinto da *Soul Kitchen* di Fatih Akin, con sceneggiatura dello stesso Akin e di Adam Bousdoukos), così come la rassegna delle opere di Robert Guédiguian, cui è andato il "Premio all'opera d'autore", dimostrano la vivace prontezza nel cogliere i fermenti più significativi del cinema attuale, cui si affianca la vocazione ad intuire le strade più promettenti di quello a venire: ad esempio, con il "Premio all'opera prima" (assegnato in passato ad autori come Garrone e Sorrentino, quest'anno a *Dieci Inverni* di Valerio Mieli).
In questo centro di convergenza tra ieri, oggi e domani, si colloca a pieno diritto lo "Spazio off", istituzionalmente riservato al panorama indipendente italiano e in questa edizione dedicato alla recente produzione documentaristica. In effetti il cinema del reale non poteva trovare collocazione più adeguata: ai margini del sistema produttivo e distributivo del nostro Paese (e non solo), bistrattato dalla critica e quasi temuto da spettatori che non vi vedono altro che noia, "off" il documentario lo è un po' anche per scelta, per orgogliosa e consapevole rivendicazione di un'estetica (e di un'etica) lontana dai sentieri più consunti dell'immaginario contemporaneo. Un cinema perfettamente a suo agio nella programmazione del Premio Amidei anche se lo si mette in relazione col nucleo portante della manifestazione, la sceneggiatura e, in senso più ampio, la scrittura: dimensione di cui il documentario si rivela permeato a fondo, nonostante lo si associ generalmente all'immediatezza della ripresa "sul campo", all'imprevedibilità dell'incontro con il reale. Così la scrittura epistolare diventa, nell'intenso *Un'ora sola ti vorrei* (Alina Marazzi, 2002), strumento per fare i conti con un passato personale e famigliare. Il risultato è una struttura intimamente dialogica, in cui la comunicazione passa attraverso la parola (le lettere, i diari, i ritagli di giornale), così come attraverso le immagini, i ritratti domestici e quotidiani catturati nei film di famiglia di Ulrico Hoepli, il nonno di Alina. Un problematico dialogo con il passato, questa volta collettivo, si instaura in *Predappio in Luce* (Marco Bertozzi, 2008): il destino insieme unico ed esemplare di Predappio, villaggio natale del Duce e prima città di fondazione fascista, diventa per Bertozzi la lente attraverso cui mettere a fuoco le vicende di un passato ancora vivo e problematico. Attraverso lo smembramento della linearità delle immagini di repertorio (provenienti dagli archivi dell'Istituto Luce e dell'AAMOD), il montaggio opera una vera e propria (ri)scrittura della storia, che, lungi dall'imporle percorsi obbligati di senso, fa deflagrare tutta la problematicità del visivo e svela i pericoli insiti in una sua riduzione a portavoce dell'ideologia. Sono ancora materiali di repertorio e stralci di film di famiglia a fare capolino in *La bocca del lupo* (2009) di Pietro Marcello, in cui servono ad opporre sguardi intimi e coinvolti a quello, irrimediabilmente esterno (ma non estraneo), del documentarista casertano, di cui nello Spazio Off è stato presentato anche il lavoro precedente, *Il passaggio della linea* (2007). Due film sorprendenti, bellissimi e insoliti, che forzano dall'interno i confini del documentario, andando a sfiorare la scrittura letteraria (i titoli ispirati a romanzi, le epigrafi, il commento poetico), per sfociare nel tratto pittorico. La scrittura non è allora che uno schizzo, delicato e malinconico, del racconto di vite inquiete e incerte, di storie narrate a brandelli, di emozioni solo intuite ma capaci di toccare nel profondo. Analogamente aperto alla dilatazione delle pause e dei tempi "morti" (ma che a ben vedere trasudano un'inesauribile vitalità), è l'affascinante *Le quattro volte* (2010) di Michelangelo Frammartino. Il racconto scivola con naturalezza tra i diversi stadi dell'esistenza così come si manifestano sulla terra: dal mondo umano a quello animale, fino a quello vegetale e minerale. L'articolazione di un ordine predefinito è in totale armonia con l'apertura all'evento inaspettato: il film si regge su una scrittura dell'attesa, in cui si fondono un progetto forte e un'apertura incondizionata, un'elaborazione consapevole e la capacità di farsi sorprendere dall'infinita ricchezza del reale. Si lascia guidare dall'imprevisto anche *Un metro sotto i pesci* (2006) di Michele Mellara e Alessandro Rossi, che ha l'andamento di un diario di viaggio in costante oscillazione tra presente e passato, tra l'immediatezza del reportage e il rigore della ricostruzione storica: una scrittura che parte da un'esperienza vissuta in prima persona, da un soggetto che dice "io" solo per poi lasciare spazio all'altro, alle voci di coloro che popolano una terra unica e misteriosa come il Delta del Po, difficile e a tratti ostile ma, come in un incantesimo, impossibile da abbandonare. Ugualmente declinata alla prima persona è la scrittura di *La paura* (2009) di Pippo Delbono, in cui il videofonino, mezzo di ripresa leggero, versatile, quasi invisibile, sembra incarnare finalmente l'ideale della *caméra stylo* vagheggiato da Astruc. Delbono si serve del telefono portatile come una vera e propria penna pronta a raccontare, con un'immediatezza che sfiora l'impulsività, le fasi alterne di un corpo a corpo col mondo. Immagini dalla grana troppo grezza, oblique e distorte, commenti senza filtri, indignati e infastiditi (e a tratti fastidiosi), sono il marchio di fabbrica di una soggettività finalmente libera di esprimersi senza costrizioni. Altrettanto polemica, ma più sottile e ironica è la scrittura di Susanna Nicchiarelli in *L'ultima sentinella* (2008), in cui la regista indaga con piglio critico ma sempre rispettoso i rapporti tra le conquiste della scienza (cellule staminali, inseminazione artificiale...) e la Chiesa. Animazioni, interviste (in cui la Nicchiarelli appare sempre in prima persona e non risparmia, a mo' di commento, sorrisi ammiccanti ed occhiate eloquenti), sequenze narrative e materiali d'archivio compongono l'eterogenea ma mai disorganica struttura di un testo che interroga e scandaglia un tema tanto profondo quanto denso e sfuggente. È infine la scrittura critica a costituire l'ossatura del suggestivo *Come un canto. Appunti e immagini di un regista dimenticato*: i testi del giovane Antonio Marchi, nel 1940 neanche vent'anni e un amore viscerale per il cinema, costituiscono il commento sonoro di immagini amatoriali da lui stesso girate, montate nel 2009 da Paolo Simoni e Claudio Giapponesi. Il film è stato presentato nel corso di una mattinata dedicata al cinema amatoriale, curata dall'Associazione Home Movies, durante la quale sullo schermo hanno (ri)preso vita materiali grezzi, attimi di esistenza familiare dei primi decenni del secolo, recuperati e lasciati scorrere senza alcuna rielaborazione, in tutto il fascino della loro imperfezione.
Tra la raffinatezza formale e il fervore dell'immediatezza, tra gli incantati silenzi e l'irruenza della polemica, tra il distacco critico e il coinvolgimento emozionale, l'ottima selezione di film (peraltro sempre accompagnati da incontri con gli autori) ci conferma che il documentario sta davvero *scrivendo*, tanto nei temi quanto nella forma, uno dei capitoli più interessanti del nostro cinema.

Elisa Mandelli

L'ultima sentinella

LXVII Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica
Venezia 1-11 settembre 2010

Eros privato e thanatos di stato. La morte rende (quasi) tutti uguali
Post Mortem (Pablo Larraín, 2010)

Presentato in concorso alla Mostra del Cinema di Venezia dove, non senza stupore, non ha ricevuto alcun riconoscimento ufficiale, *Post Mortem*, terzo film del regista cileno Pablo Larraín dopo *Fuga* (2005) e il pluripremiato *Tony Manero* (2008), racconta di alcuni giorni nella vita di Mario Cornejo (Alfredo Castro), grigio e impersonale funzionario addetto, in quel 1973, alla redazione dei referti medici delle autopsie praticate in un obitorio di Santiago del Cile.
L'apatia quasi assoluta che sembra caratterizzare la piatta personalità di Mario è in realtà scossa in profondità da un'unica e morbosa passione, non politica ma romantica, per la vicina di casa Nancy (Antonia Zegers), *soubrette* non più giovane di un locale di quart'ordine, ormai troppo smagrita e logorata dalle brutture della vita per poter mantenere persino quel sordido lavoro. Con l'avvento, l'11 settembre di quell'anno, del colpo di stato militare che segnerà la fine di Unidad Popular, aprendo una delle pagine più buie della storia mondiale, Mario si trova impegnato nella disperata ricerca di Nancy, coinvolta, suo malgrado, nei rastrellamenti degli oppositori al governo golpista per amore di un altro uomo, attivista politico. Mario ritrova Nancy e le offre aiuto e un rifugio, mentre continua a portare avanti il suo quotidiano lavoro, assistendo al progressivo accumularsi di cadaveri, di dissidenti e di gente comune, negli spazi dell'obitorio. Mario ne è spettatore non indifferente o apatico come interpretato da alcuni, ma attonito e impotente, almeno fino all'arrivo del corpo del "suicida" Salvador Allende, la cui autopsia diviene momento centrale per la vicenda umana del protagonista, trasformando in giorno *straordinario* quello che altrimenti sarebbe stato il quotidiano di una vita ordinaria, seppur terribile nella sua ferale (a)normalità. Mario, in fondo alieno, ora come prima, alle vicissitudini politiche del Paese e coinvolto in esse solo tangenzialmente e per dovere, non palesa particolari reazioni di fronte all'esponenziale crescere nel numero di corpi senza vita che affollano l'obitorio, ma è solo di fronte alla salma di Allende e ha un moto di dignità e rispetto che lo porta a sottrarsi ai suoi doveri ufficiali. Come ebbe a dire lo stesso regista, non si tratta soltanto dell'autopsia di Salvador Allende, ma dell'autopsia di Allende e della vita nebulosa di Mario Cornejo.
Il dolore intimo di Mario sembra allora implodere e svanire di fronte alla tragedia che dilania l'intera nazione, ma non è esattamente così: è il piano della grande storia che, piuttosto, si piega fatalmente a incrociare quello della personale storia di Mario, esplodendo in essa con violenza. La scena dell'autopsia del presidente deposto svolge, dunque, anche il non facile compito di coniugare la storia individuale del protagonista con la complessa tragedia pubblica in atto. Tra tanta morte e tanta violenza di Stato, infatti, a rendere Mario feroce sarà piuttosto un fatto privato, la delusione d'amore, un brutale disincanto che lo condurrà a riproporre nel microcosmo della propria sfera personale la lezione crudele assimilata dall'esterno di essa in quei giorni. Oramai uso alla morte violenta e immunizzato alle sue più logiche conseguenze quali l'orrore e il senso di colpa, nella splendida sequenza finale Mario seppellisce, letteralmente, ogni speranza se non di amore e felicità, almeno di una vita animata da emozioni, eco di come ogni barlume di speranza rimasto al Paese giaccia in quello stesso giorno sul freddo banco autoptico assieme alla salma dell'ex presidente. Se anche la speranza, l'ultima a morire, è deceduta, non rimane davvero più nulla eccetto un lungo (i diciassette anni di dittatura di Pinochet) *post mortem* a seguire la morte fisica e spirituale di un individuo, di un popolo, di un'intera nazione.
Inevitabile è il raffronto del film con il suo più diretto precedente, *Tony Manero*, a cui *Post Mortem* è forse fin troppo affine per certi aspetti, i quali se, da un lato, determinano quella che si sta delineando come la cifra stilistica distintiva del giovane regista, dall'altro lato, finiscono, almeno in parte, col penalizzarlo con una dose consistente di "già visto".
Non diversamente da quanto fatto con *Tony Manero*, Larraín racconta la storia di un periodo importante del secondo Novecento evitando il prevedibile e inflazionato ricorso a una puntuale ricostruzione storica, per preferirgli piuttosto un approccio circostanziale che gli permette di eludere il dovere di realizzare un film apertamente politico e didascalico. Il regista prende le distanze, dunque, dalla volontà di raccontare in modo diretto il complesso momento storico. Sceglie, invece, di filtrarne degli attimi specifici e rappresentativi, che penetrano nel racconto attraverso dettagli, squarci nella grigia tela della monotona quotidianità del protagonista che si affacciano su momenti di storia del Paese (è il caso degli striscioni della manifestazione visibili dall'auto in corsa di Mario, oppure della sequenza, presentata attraverso un sapiente uso del montaggio, della distruzione della casa di Nancy da parte dei militari e alla quale il protagonista rimane estraneo perché sotto la doccia).

Post Mortem

Il freddo e distaccato rapporto con la morte di Mario, non diversamente da quello del criminale Raùl in *Tony Manero* (sempre il bravissimo Alfredo Castro), rimanda ai problemi della società cilena di quei difficili anni, con i due protagonisti – incastrati tra un passato ingombrante e un futuro tanto senza prospettiva da svuotare di ogni valore la vita umana – alla ricerca di un piacere effimero ma pur sempre reale: nonostante ciò che gli accade intorno, l'attenzione di Cornejo è tutta per Nancy (oggetto insistito del suo sguardo in diverse prolungate soggettive, in *primis* quella a camera fissa del rapporto consumato tra i due), così come per Raùl l'unica cosa che conti è vincere la gara televisiva. Entrambi ne ottengono solo disillusione e amarezza e anche se Mario, a differenza di Raùl, è animato da un sentimento nobile, benché ossessivo, finirà comunque, come il suo omologo, per essere dominato dalla brutale realtà in cui si trova immerso.
Larraín, in linea con quello che è lo sguardo del suo protagonista, per raccontare la di lui vicenda – ispirata al regista da un articolo di giornale riguardante l'autopsia dell'ex-presidente – usa in modo asettico la macchina da presa ricorrendo a una visione distaccata del mondo, che descrive e non giudica, e che lascia parlare le facce, i corpi e i fatti, presentando momenti di grande cinema, ma anche altri, a onor del vero, di una lentezza non sempre giustificata. Pochi i movimenti di macchina, essenziali i dialoghi, solo tangenzialmente connessi al fatto politico ma intrisi di quotidiana disperazione e solitudine. La luce, da dominante fredda negli ambienti dell'obitorio, diviene più sporca quando ci si sposta al suo esterno, nell'abitazione di Mario o per strada, conferendo alle immagini un senso di pesante disagio, speculare all'umore che permea gli eventi. Che piaccia o meno *Post Mortem* non lascia indifferenti: è un film duro, sgradevole e disperato, e come tale, puntuale riflesso cinematografico della duplice storia, nazionale e personale, che racconta.

Laura Ester Sangalli

Anatomia degli sguardi

Vénus noire (Abdellatif Kechiche, 2010)

C'è qualche sguardo innocente, fra quelli che si posano sulla Venere nera? Lo è lo sguardo del *freak show* che la esibisce, della scienza che la scruta, del pubblico borghese che la compatisce? Lo è, infine e prima di tutto, quello della macchina da presa e (di conseguenza) degli spettatori? Con *Vénus noire*, Abdellatif Kechiche ha realizzato un film complesso ed esteso (162') sul personaggio storico della Venere ottentotta, una donna capace di attirare gli sguardi appena citati per motivo di alcune particolarità anatomiche (nella conformazione di anche, natiche e organo sessuale). Arriva in Europa dal Sud Africa per essere esibita come attrazione. Di qui in poi, la sua esistenza passa attraverso le tappe classiche dello sfruttamento e della miseria.
Quando il cinema ha a che fare con storie di *freaks*, i percorsi che mostra sono spesso piuttosto simili: *Vénus noire* somiglia molto a *La donna scimmia* (Marco Ferreri, 1964), o a *The Elephant Man* (David Lynch, 1980). In tutti e tre i film (ispirati alle vite di persone reali, rispettivamente: Saartjie Baartman, Julia Pastrana e Joseph C. Merrick) i protagonisti provengono dai o finiscono nei baracconi, sono sottoposti all'esame degli apparecchi di visione della scienza (lenti d'ingrandimento, macchine fotografiche, disegni dal vero), sono oggetto di esibizione postuma...
L'avvicinamento cinematografico a esistenze così cariche di visibilità e di tragedia richiede accortezza e sensibilità particolarmente alte proprio perché il cinema rischia di porsi sulla scia di un percorso di sfruttamento visivo della loro immagine. Nel racconto si insinua quindi un interrogativo, lo stesso che Leslie Fiedler, con grande onestà, pone in una nota del suo *Freaks*: "Mi sembra che tutto sommato nessuno possa scrivere sui *freaks* senza sfruttarli in qualche modo per i propri fini. Neanch'io, certo"[1]. Spetta alla regia sciogliere questo equivoco paralizzante e accompagnare lo spettatore in modo da stabilire con chiarezza attraverso precise scelte narrative e linguistiche quale sia la decodifica cui deve conformarsi.
Al sospetto di un ulteriore sfruttamento, stavolta cinematografico, dell'immagine di Saartjie, Kechiche risponde con una presa di posizione inequivocabile nel registro della durata. La permanenza dello sguardo sul corpo diverso o deforme è in genere considerata una pratica proibita. Kechiche sceglie di violare questa proibizione per rivoltarla contro il voyeurismo che la motiva. Il regista di *Cous cous* (2007) si e ci costringe a un guardare costante, chiuso, rimanendo all'interno degli stessi spazi, riprendendo le performance in tutta la loro lunghezza diverse volte. Questa dilatazione adegua lo sguardo del film alla ripetitività del gesto vissuto da Saartjie, obbligata a prodursi per tutta la storia, pur in contesti e con modi diversi, nella medesima sfiancante esibizione. Dopo averci mostrato il primo show, Kechiche non dà gli altri per scontati. Mostra il secondo, e poi sempre lo stesso spettacolo per la terza volta, la quarta... Quando si tratta di osservare i rituali tristi e osceni che circondano il corpo di Saartjie l'ellissi è proibita. Quando racconta invece l'evolversi della vicenda biografica la narrazione si permette dei salti abbastanza bruschi di scena in scena.
Insistere sulla durata non vuol dire però restare fissi. Kechiche adotta una macchina da presa mobile e un montaggio veloce, che cambia in continuazione il punto di vista. Il guardare a lungo è un guardare inquieto, mai fermo, schizoide. Costretto all'interno di quegli spazi, senza nessuna inquadratura cui aggrapparsi, l'occhio, impaziente, va in cerca di un punto di fuga, e non lo trova. Mentre guardiamo la biografia di Saartjie che ci propone Abdellatif Kechiche, il nostro sguardo rimane infatti continuamente imbrigliato: è costretto a sovrapporsi a quelli che ci vengono imposti dal film e, allo stesso tempo, obbligato, in ogni momento, a prenderne le distanze. Saartjie raccoglie una sequela di sguardi, nessuno dei quali rispetta il suo corpo: quello coloniale la vede come un esotico souvenir, quello razziale come una specie inferiore, quello maschile come una stravaganza sessuale, quello scientifico come un oggetto di studio.
Kechiche ci costringe a confrontarci con i diversi tipi di spettatore che popolano il film e che fungono da specchio rispetto alla nostra condizione: ci sentiamo in dovere di andare in cerca di distinzione nel momento in cui i partecipanti al freak show, gli studenti che siedono nell'aula accademica o i clienti del bordello ci restituiscono la consapevolezza del rischio di ritrovarci anche noi a spingere il nostro sguardo nella direzione della *vana curiositas*, del cercar prove, del "vedere bene", dello scrutare da vicino alla ricerca del dettaglio anatomico.
Il film rinnega dunque tutti, davvero tutti, gli sguardi che si dirigono su Saartjie, in ogni spazio in cui viene mossa. Come la protagonista, lo spettatore rimane perso, spaesato, senza agganci. La condivisione di questo spiazzamento non si può tuttavia trasformare in una facile identificazione con Saartjie, che si posiziona al centro del film per rimanervi come alterità assoluta. Per rendere (e per capire) il suo punto di vista non basta qualche soggettiva, magari dall'interno della gabbia; e non basta nemmeno restare per brevi momenti soli con lei, mentre, seduta a un tavolo, fuma una sigaretta. Accertata l'impossibilità di liberare totalmente l'occhio dal pregiudizio che lo accompagna, Saartjie si manifesta come alterità assoluta anche nei confronti di ogni volontà di banale empatia da parte dello spettatore.
Oggetto sessuale, oggetto scientifico, oggetto d'intrattenimento, Saartjie viene guardata solamente come un oggetto. Kechiche, condividendo con lei la ripetizione e la noia, la mostra come una soggettività inintegrabile che rimane sconfitta nello sforzo di difendere il suo corpo dall'impietosa penetrazione degli sguardi. Di fronte a tutti questi occhi, nuda, a Saartjie ogni possibilità di ribellione è negata. Anche quando è capace di opporre un rifiuto all'indagine anatomica della scienza (benché le venga detto che "aprire le gambe per degli uomini illustri è un onore"), sappiamo dall'inizio che il tentativo di Saartjie è comunque destinato a un fallimento postumo: il suo corpo verrà conservato ed esibito nei musei e nelle accademie.
L'unico vero lampo che ci conduce via, fuori, distanti da qualsiasi contesto di sfruttamento e abuso, è un piccolo gesto poetico. Mentre suona uno strumento a corde nel corso del suo spettacolo, Saartjie si sottrae per qualche secondo all'obbligo di obbedire agli stereotipi coloniali che pretendono siano l'animalità e l'istinto a guidare le sue dita. La rivolta di Saartjie consiste nel respingere la commissione che la costringe a ricavare dalle corde soltanto uno stridore sconnesso. Dal suo strumento escono delle note dolci, una ninna nanna lontana.

Alberto Brodesco

Vénus noire

Note

1. Leslie Fiedler, *Freaks. Miti e immagini dell'io segreto*, Milano, il Saggiatore, 2009, p. 176.

Samurai e supereroi diretti da Takashi Miike

13 Assasins (*Jûsan-nin no shikaku*, 2010) e *Zebraman 2: Attack on Zebra City* (*Zeburaman: Zebura City no gyakushu*, 2010)

La LXVII Mostra di Venezia ha dedicato un'intera giornata al regista giapponese Takashi Miike: al film in concorso *13 Assasins* hanno fatto seguito *Zebraman* (*Zeburaman*, 2004) e il sequel *Zebraman 2: Attack on Zebra City*. Il regista giapponese, scoperto dal pubblico italiano grazie al Far East Film Festival, si ritaglia quest'anno un posto d'onore alla mostra veneziana: la presenza rilevante è sintomo di una produzione tanto prolifica – Miike ha girato più di settanta titoli in meno di venti anni, con una media di quattro film all'anno – quanto poliedrica – i suoi film ricoprono un ampio spettro di generi, dal film di *yakuza* all'horror, alla fantascienza, al noir, al cinema d'azione e in costume.

13 Assasins è il remake *Jûsan-nin no shikaku* (1963), primo capitolo della "trilogia in bianco e nero" di Eiichi Kudo, anche se il riferimento principale lo si trova ne *I sette samurai* (*Shichinin no samurai*, 1954) di Kurosawa. Il film riprende gli stilemi narrativi del popolare genere dei *jidaigeki*, film di samurai ambientati nel periodo Tokugawa: un gruppo di samurai guidati da Shinzaemon Shimada cerca di fermare l'ascesa al potere del crudele signore feudale Narigatsu. Nella prima parte del film il gruppo di samurai si prepara ad affrontare il nemico con un addestramento secondo la migliore tradizione giapponese, mentre tutta la seconda parte è occupata dalla lunga battaglia tra i samurai e le guardie guidate dallo spietato Hanbei. I tredici samurai tendono un'imboscata alle duecento guardie di Narigatsu trasformando il villaggio montano di Ochiai in una trappola mortale e decretando la vittoria della strategia militare di pochi eroi sulla forza bruta di molti soldati. Guidati da fedeltà assoluta alla causa di Shinzaemon e spronati dall'urlo di battaglia "Massacro totale!", i samurai vanno coraggiosamente incontro al sacrificio della morte non senza essersi valorosamente distinti in duelli e scontri corpo a corpo. L'epica battaglia viene dipinta con rapide pennellate a tinte forti: esplosioni infuocate, piogge di frecce, corpi mutilati da spade taglienti, zampilli di sangue come fiumi in piena, omicidi plurimi che si susseguono al ritmo di un montaggio frenetico per arrivare al duello finale che vede contrapporsi maestro e allievo. Seppur cruenta, la rappresentazione della violenza in *13 Assasins* si può considerare quasi edulcorata se paragonata a precedenti horror-thriller del regista, come *Audition* (2007), *Ichi The Killer* (*Koroshiya 1*, 2001) e *Imprint* (2006), dove sfocia spesso in eccessi sadomasochisti e si accanisce su corpi martoriati, trafitti, mutilati e seviziati. Nella cinematografia di Miike la violenza è un elemento connaturato alla natura umana, emerge in alcuni individui predisposti (che spesso l'hanno subita prima di esercitarla) come una necessità biologica se non addirittura una funzione fisiologica che non viene sottoposta ad alcun giudizio morale.

Dai samurai agli eroi postmoderni il passo è breve: *Zebraman* e il sequel *Zebraman 2*, adattati dalla serie manga *Gekka Spirit's* di Yamada Renji, raccontano le avventure dell'omonimo supereroe-uomo qualunque: il professore di scuola media Ichikawa Shiinichi, interpretato dalla star Sho Aikawa, conduce un'esistenza triste e monotona, fino a quando gli si presenta l'occasione di salvare la terra dall'invasione aliena rivestendo i panni del suo beniamino Zebraman, l'eroe mascherato protagonista di una serie televisiva, per sconfiggere Crab Man. Nel sequel il professore si risveglia nel 2025, dopo un sonno di quindici anni, in una nuova Tokyo che porta il nome di Zebra City, dove è stato istituito dai governatori lo "Zebra Time": due volte al giorno per cinque minuti la popolazione è libera di commettere qualsiasi crimine e la polizia, mascherata e vestita di cuoio, può uccidere chiunque per le strade al fine di prevenire la criminalità. La città è ormai sotto il giogo dello scienziato pazzo Shinzou e della sua creatura, Zebra Queen, una pop star trasgressiva stretta in un look fetish mentre canta attorniata dalla Zebra Army in un montaggio frenetico da videoclip su musica adrenalinica. La fantasia zebrata che ha invaso la città è archetipo di un'estetica manichea e pop quale perfetta forma di visualizzazione dello scontro tra il principio del bene, rappresentato dall'eroe positivo Zebraman, e quello del male, di cui si fa portatrice l'antagonista Zebra Queen. Questo scontro si scioglie nel duello finale, che vede i due supereroi contrapporsi e allo stesso tempo scoprire di condividere gli stessi geni: Zebraman era stato infatti sottoposto da Shinzou a una azione centrifuga che ha estirpato dal suo essere il principio del nero generando Zebra Queen.

Il tema della mutazione del corpo è più che ricorrente nella produzione di Miike, e tocca anche film non ascrivibili al macro-genere fantascientifico: la mutazione non è solo un espediente per l'elaborazione puramente estetica e formale, ma viene trattata come una pratica dal forte valore sociale, che mette in luce e critica fortemente la concezione della società giapponese come mono-culturale, stabile e stanziale. I suoi film sono popolati da corpi meticci e orfani, da personaggi fuori dall'ordinario che appartengono a qualche minoranza e sono in cerca di una loro identità: cinesi o taiwanesi immigrati in Giappone, emigrati giapponesi che ritornano in patria e non riescono più ad integrarsi, nippo-africani o nippo-brasiliani. Come ha ben notato Yomota Inuhiko "per Miike la distruzione e la trasformazione del corpo indicano molto di più, hanno un significato politico che corrisponde alla dissoluzione del concetto ortodosso di genere e di etnicità"[1]; "nei suoi film la purezza del popolo giapponese e l'unicità della sua lingua sono derise a un punto tale cui nessun regista si era mai avvicinato, e subiscono una grottesca relativizzazione"[2].

Già l'anno scorso Miike aveva esplorato il mondo dei supereroi con *Yattâman* (2009), trasposizione del celebre cartone animato degli anni Settanta. Come in *Zebraman 2*, le sequenze riprese dal vero sulle strade di Tokyo vengono alternate a ricostruzioni abbondanti di effetti speciali, secondo un gusto che mischia iperreale, pop e fumetto senza soluzione di continuità e che esalta il tono ironico, parodistico e irriverente. I due episodi di *Zebraman* sono insieme omaggio e parodia delle serie televisive fantasy *tokusatsu* (piene di effetti speciali) degli anni Ottanta e Novanta, e più in particolare delle serie *super sentai*, come *Ultraman*, *Kamen Raider* e *Power Ranger*, in cui supereroi lottano contro extraterrestri e mostri improbabili per la salvezza della Terra. Più in generale, questi film rappresentano un omaggio, se non un nostalgico ritorno, del regista agli inizi della sua carriera nel mondo del V-Cinema (anche detto OV, Original Video), produzioni a basso budget girate in 16mm in poco tempo e a ritmi molto elevati destinati direttamente al mercato home video. Miike è uno dei pochi registi ad essere riuscito a muoversi agilmente tra il V-Cinema e la produzione cinematografica. La lunga gavetta nel V-Cinema gli ha permesso di guadagnare un'esperienza variegata e di raggiungere una velocità di lavoro invidiabile, e allo stesso tempo di ritagliarsi ampi spazi di libertà rispetto a quanto avviene normalmente nelle produzioni per il cinema. Mentre i produttori cinematografici esercitano generalmente un forte controllo sui film, ai produttori di OV interessa solamente che il budget e i tempi di lavorazione siano rispettati, e che il film possa essere inserito all'interno di un genere riconoscibile dal pubblico: tutto il resto è terreno fertile per la creatività del regista, che può cambiare sceneggiatura, location e attori a suo piacimento. Per questo motivo Miike apprezza e continua a dedicarsi anche a questo tipo di produzioni, generalmente snobbate, valutando come pregi quelli che sono normalmente considerati ostacoli: "nei lavori a basso budget sono molto libero. Non ho quasi nessun limite. Diciamo che potenzialmente non ho limiti. Io però non esprimo che una parte di quella potenzialità. E grazie al fatto che il mio modo di girare non cambia a seconda del budget, anche nei lavori ad alto budget ho una certa libertà, sicuramente superiore ad altri registi. Perché se non avevano intenzione di farmi fare quello che voglio, i produttori avrebbero dovuto rivolgersi a qualcun altro"[3]. E ancora: "non c'è un confine tra cinema e V-Cinema. [...] a livello di stile non cambia nulla"[4]. Miike è così riuscito a sviluppare un proprio stile all'interno del rigido sistema produttivo giapponese, sia cinematografico che video e televisivo. unendo sperimentazione e successo di pubblico affrontando diversi generi e attaccandone le convenzioni attraverso l'uso dell'eccesso iconico e del ribaltamento ironico del drammatico nel comico, che confondono continuamente i toni della rappresentazione.

Sonia Campanini

Note

1. Yomota Inuhiko, "Miike Takashi: DOA", in Dario Tomasi (a cura di), *Anime perdute. Il cinema di Miike Takashi*, Milano, Il Castoro, 2006, p. 81.
2. *Ivi*, p. 80.
3. Takashi Miike, in Dario Tomasi (a cura di), *op. cit.*, p. 180.
4. *Ivi*, p. 175.

L'Impero non colpirà più

Painéis de São Vicente de Fora - Visão poética (Manoel de Oliveira, 2010)

Nulla di nuovo, in fondo. Manoel de Oliveira ce lo dice da almeno vent'anni, almeno da *No, o la folle gloria del comando* (*"Non", ou A Vã Glória de Mandar*, 1990), e poi con *Parola e utopia* (*Palavra e utopia*, 2000), *Un film parlato* (*Um filme falado*, 2003), *Il quinto impero* (*O quinto imperio*, 2004), *Cristóvão Colombo - O Enigma* (2007). Noi (portoghesi) siamo *già stati* americani, siamo *già stati* imperialisti, siamo già stati i padroni del mondo in espansione. Perciò sappiamo bene cosa vi aspetta, sappiamo bene che sta per arrivare la vostra fine, come arriva per qualsiasi potere terreno (la solita saggezza *désabusée* del Barocco, al quale, in fatto di caducità, di certo non gliela si manda a dire). Tanto più oggi, che il mondo nemmeno si espande più.

Con il collasso del 2008 quel giorno sembra arrivato, e il futuro a stelle e strisce sembra rattrappirsi come si rattrappirono le sorti magnifiche, e progressive, dell'impero lusitano di cinquecento anni fa. Impossibile dunque che De Oliveira si lasciasse scappare l'occasione per ribadire ciò che è andato sviluppando lungo tutto il ciclo di film summenzionati. La "globalizzazione" fu già roba nostra, tanto tempo fa. E allora, accettate questo suggerimento: l'utopia è a un passo, è vicinissima alla globalizzazione, è anzi la faccia nascosta, ma luminosa e solare, del minaccioso caterpillar globalizzante. Si chiama *universalità*. Si chiama redenzione dell'umanità nella deposizione delle differenze etniche, nazionali e quant'altro (differenze che, come sappiamo, sono invece direttamente funzionali alla globalizzazione e al suo illimitato potere di convertire in scambio qualunque cosa si voglia non scambiabile).

De Oliveira punta subito in alto. Si confronta con *il* quadro portoghese per eccellenza, l'orgoglio pittorico nazionale: i Pannelli di São Vicente de Fora, dipinti alla fine del XV secolo da Nuno Gonçalves. Opera dalle origini e dalle circostanze relativamente incerte, a quanto pare fu commissionata per celebrare le vittorie in Africa dell'esercito nazionale con un tributo a San Vincenzo. Sei pannelli, i primi tre simmetrici agli altri tre, che ritraggono una fitta calca di uomini a simbolizzare la società portoghese dell'epoca al gran completo. Vengono raggruppati insieme esponenti di tutte le classi: sacerdoti, cavalieri, dottori, pescatori... Al centro, anche lui "raddoppiato" simmetricamente nel terzo e quarto pannello, San Vincenzo, che guarda verso di noi.

Anche Ricardo Trepa (nipote del regista), impersonando il santo, guarda in macchina verso di noi. Per tutti i sedici minuti del cortometraggio, egli ci illustra e spiega il quadro, la sua genesi, il suo tempo, la sua importanza. Trepa, debitamente intabarrato, è piazzato davanti al dipinto, nel museo in cui è conservato, e lo guarda nel momento stesso in cui volge i suoi occhi direttamente a noi in sala. Sembra insomma che De Oliveira abbia voluto prendere alla lettera la simmetria che informa l'opera di Gonçalves, per trasferirla filmicamente: lo sguardo in macchina sposta la simmetria non più tra le due metà dell'opera pittorica, ma tra il film e chi lo guarda "dall'altro lato". Ed è nel quadro stesso che tale principio trova estrinsecazione, perché in mezzo alla folla viene ritratto qualcuno che pare essere lo stesso Nuno Gonçalves: "the theory is supported by the position of the head, which seems to be gazing into a mirror"[1]. De Oliveira, insomma, esaspera questo bizzarro effetto speculare costruendo tutto il suo corto sullo sguardo in macchina di Trepa/Vicente. Man mano che egli accenna a questo o quest'altro individuo nel quadro, il film passa a inquadrare il personaggio in questione che, in carne ed ossa e a partire dal bordo esterno del dipinto, si avvia, seguito dalla macchina da presa, a raggiungere il santo in sala, piazzandosi in posa davanti alla tela. In questo modo, progressivamente, il quadro viene duplicato da un *tableau vivant* antistante, identico o quasi. E lo spettatore, chiamato in causa dallo sguardo in macchina di Trepa/Vicente, viene di fatto a coincidere, grazie a una geniale mossa semplicemente filmica, con il quadro stesso che al santo sta innanzi. Il posto dello spettatore è insomma quello dell'*appartenenza comunitaria intransitiva*, indeterminata, "come fosse" dentro al quadro senza farne parte. È il posto vuoto del membro di una "comunità inconfessabile" che altra determinazione non ha se non la generica *appartenenza* in quanto tale. E non è un caso se ad uno dei lati estremi della tela c'è raffigurato anche un *ebreo*: la comunità universale è quella che accoglie l'eccezione senza mutarla in norma (ecco perché sta *ai margini*), ma senza nemmeno "ghettizzarla" nell'eccezione[2].

È questa l'utopia. Il quadro di Gonçalves è il limite estremo del sogno comunitario: tutta la società è riunita nel medesimo luogo pittorico che assomma egalitariamente una gran massa di individui (tra cui, né più né meno degli altri, l'Infante sovrano Don Enrico). Ogni figura umana è caratterizzata con inaudita precisione (René Huyghe si spingerà fino a dire che è il Portogallo del XV secolo, a cominciare da

Painéis de São Vicente de Fora - Visão poética

Painéis de São Vicente de Fora - Visão poética

Nuno Gonçalves, ad avere inventato l'individuo in pittura[3]), ma d'altro canto tutte sottostanno a una medesima, perturbante omogeneità di dimensioni – in altre parole, gli uomini della fila di dietro hanno la testa grande uguale a quella di chi sta davanti. Il che ci conduce al punto chiave: la patente violazione delle leggi prospettiche. Dos Santos lo ripete molte volte: quelli erano gli anni in cui i fiamminghi, e van Eyck in testa, segnavano una nuova frontiera per l'esattezza del dettaglio (e di conseguenza per il riconoscimento di esistenza del particolare, dell'*individuo*), il tutto ben dentro al *frame* antropologico della rinascimentale prospettiva centrale, con la sua relazione ottica tra uomo e mondo che implicava un rapporto attivo, se non proprio di conquista dell'esistente. Gonçalves no. Gonçalves non solo trasfigura in senso *scultoreo* (e sappiamo bene quanto le *statue* ossessionino De Oliveira in tutti i suoi film) la puntigliosa esattezza pittorica di van Eyck[4], ma soprattutto la "torce" *in un senso oramai estraneo alla prospettiva centrale*[5] (niente sfondo, paesaggio, edifici o decorazioni, così care invece a fiamminghi ed italiani). I suoi Pannelli non ordinano il mondo a partire dallo sguardo dell'uomo grazie al "tunnel" albertiano, bensì concentrano il mondo intero in un'unica superficie che raccoglie e uniforma (senza sacrificarle) tutte le differenze individuali (e di classe). Il quadro di Gonçalves è insomma una superficie universale in cui, come abbiamo visto, lo spettatore stesso si ritrova preso, piuttosto che essere lo sguardo che su di esso si posa dall'esterno.

Spingendosi oltre la prospettiva centrale, Gonçalves va al di là degli scenari di conquista dell'esistente inevitabilmente prefigurati dall'umanesimo rinascimentale. In ciò, la sua tela è una preziosa profezia della necessità odierna (ricordataci espressamente da un lungo monologo di Trepa/Vicente) di trascendere l'imperialismo "rapace" della globalizzazione (roba vecchia di secoli) in direzione dell'*universalismo*, della disattivazione delle differenze e del superamento dei conflitti nazionali, etnici e di classe.

Marco Grosoli

Note

1. Reynaldo Dos Santos, *Nuno Gonçalves: the Great Portuguese Painter of the Fifteenth Century and His Altar-piece for the Convent of St Vincent*, London, Phaidon, 1955, p. 8.
2. Con buona pace di Jean-Claude Milner, che crede di poter vedere in questo il destino incontrovertibilmente antisemita di tutti i tentativi di unificazione europea. Cfr. Jean-Claude Milner, *Les Penchants criminels de l'Europe démocratique*, Paris, Editions Verdier, 2003.
3. René Huyghe, citato in R. Dos Santos, *op. cit.*, p. 18.
4. *Ibidem*, p. 16.
5. Gli spettatori più attenti dei film di De Oliveira si accorgono senz'altro di come, da sempre, il maestro lusitano assesti continui sberleffi barocchi alla prospettiva centrale sfalsando vistosamente l'articolarsi dei diversi piani in profondità.

XXIX Le Giornate del Cinema Muto

Pordenone, 1-8 ottobre 2010

Il Giappone della Shochiku e altri retro-sguardi

Il festival di Pordenone ha presentato anche quest'anno una selezione di film muti con accompagnamento musicale dal vivo: opere recentemente ritrovate, restaurate e spesso quasi inedite vengono presentate grazie alla collaborazione dei maggiori laboratori e archivi cinematografici ad un pubblico di studiosi, specialisti e appassionati. Giunte alla ventinovesima edizione, Le Giornate del Cinema Muto hanno esordito con *Il navigatore* (*The Navigator*, 1924) di Buster Keaton, accompagnato dalle improvvisazioni degli European Silent Film Virtuosi. La chiusura del Festival è stata, invece, affidata ad *Alì* (*Wings*, 1927) di William A. Wellman, con la partitura di Carl Davis eseguita dall'Orchestra Mitteleuropea diretta da Mark Fitz-Gerald: il film è stato scelto sia per il suo valore storico, essendosi aggiudicato il primo Oscar come miglior film, ma anche come omaggio ai festeggiamenti per il centenario del campo di volo La Comina.
La sezione principale del Festival ha rivolto lo sguardo al Giappone presentando tutti i film muti di tre maestri della storica casa di produzione Shochiku: Kiyohiko Ushihara, Yasujiro Shimazu e Hiroshi Shimizu.
Le tre personali, curate da Alexander Jacoby e Johan Nordström con la collaborazione del National Film Center di Tokyo e della casa di produzione Shochiku, raccolgono una selezione significativa dei primi film che rappresentano in modo problematico la realtà sociale giapponese di inizio Novecento, divisa tra una cultura tradizionale di matrice rurale e le influenze moderniste e occidentali che si stavano insediando nelle zone urbane. Dopo il terremoto del Kanto che distrugge Tokyo e Yokohama nel settembre del 1923, le maggiori città vengono ricostruite prendendo a modello le metropoli occidentali e gli stili di vita dei giapponesi si adattano presto a questa riconfigurazione urbana. Solo la città di Kyoto, salvata dal terremoto, mantiene una struttura tradizionale: per questo motivo viene scelta come sede di diverse case di produzione specializzate in film storici e in costume. A seguito del terremoto, la Shochiku ricostruisce parte delle sue strutture nel sobborgo Kamata di Tokyo e inizia a produrre commedie e melodrammi che mostrano la vita urbana, spesso in contrapposizione con quella tradizionale e rurale, adottando uno stile realistico definito "modernismo di Kamata". I tre registi scelti per la retrospettiva, pur conservando precise marche autoriali, sono tra i padri fondatori di questo stile, e i loro film possono essere considerati prototipi del genere che diventò la specialità della casa, lo *shomin-geki*, in cui viene presentata la vita delle classi sociali medio-basse, spesso provenienti dalle campagne, che costituiscono il tessuto dei centri urbani occidentalizzati.
La contrapposizione quasi sempre presente tra campagna e città, tra tradizione e modernità viene continuamente tematizzata non solo da moduli narrativi ricorrenti (il giovane che emigra dal villaggio per trovare lavoro e fortuna in città, la ragazza in cerca di emancipazione che si ritrova a lavorare nei quartieri a luci rosse), ma sopratutto dall'utilizzo di determinati set, arredamenti e costumi. Viene così creato un universo di oggetti simbolo della modernità: abiti occidentali sostituiscono quelli tradizionali, tavoli e sedie riempiono le case giapponesi, la birra diventa la bevanda alcolica più in voga. *The Army Advances* (*Shingun*, 1930) di Ushihara racconta la parabola di Koichi, giovane cresciuto in un villaggio, che desidera diventare aviatore: il film ha grande importanza documentaria poiché presenta le prime riprese di guerra realistiche, grazie alla cooperazione dell'esercito imperiale giapponese, ed esalta le nuove invenzioni tecnologiche importate dall'Occidente, prime fra tutte gli aerei e i treni.
Ma la modernità non viene solo salutata come una conquista senza conseguenze. Alcuni film danno voce alla prima critica sociale nei confronti dell'occidentalizzazione: si tratta dei *keiko-eiga*, film "di tendenza" politicamente orientati a sinistra che enunciano i primi principi socialisti e femministi, denunciando i pericoli di una rapida industrializzazione e urbanizzazione imposta a un tessuto sociale rurale, gerarchico e molto legato alla tradizione. *A Beauty* (*Reijin*, 1930) di Shimazu ha come protagonista una giovane fanciulla sedotta e abbandonata da un ragazzo benestante, che decide di portare avanti la gravidanza e mantenere da sola il figlio, lasciato al villaggio insieme al fratello, andando a lavorare in un locale notturno in città.
La condizione di subordinazione della donna, piegata a una totale dedizione alla famiglia e costretta a matrimoni spesso combinati, ma anche i primi tentativi di emancipazione, sono oggetto di diversi film. Nel melodramma sociale *Silver Stream* (*Ginga*, 1931) di Shimizu, Michiko, vittima di violenza da parte del figlio della sua balia, è costretta dal padre a sposare il proprietario delle acciaierie Asahi per sfuggire al biasimo sociale, rinunciando all'amore di Soichi, leader sindacale che guida la lotta dei lavoratori dell'acciaieria contro la direzione dell'azienda. In *Japanese Girls at the Harbor* (*Minato no nihon misume*, 1933), ancora di Shimizu, le donne sposate sono contrapposte alle *entraînuese* dei quartieri "rossi", che pagano la loro indipendenza dagli uomini esercitando l'unico mestiere redditizio a loro permesso, nelle case di piacere dei quartieri a luci rosse del porto di Yokohama. A queste due categorie, si aggiunge quella delle "ragazze moderne", che rifiutano sia la subordinazione familiare che quella lavorativa, e si impegnano nella sensibilizzazione sociale costituendo i primi giornali femministi, come avviene nel film *Why Do You Cry, Youngsters?* (*Wakamono yo naze naku ka*, 1930) di Ushihara.
Oltre al Giappone, una parte della programmazione del Festival è stata dedicata all'Unione Sovietica, in particolare ai registi Mikhail Kalatozov, Abram Room e Lev Push. A questi, vanno aggiunti un classico e una riscoperta di due registi più conosciuti: *La corazzata Potëmkin* (*Bronenosets Potemkin*, 1925) di Sergei M. Ejzenštejn, accompagnata al pianoforte da Buchwald, e *La febbre degli scacchi* (*Shakhmatnaya goryachka*, 1925), uno dei primi cortometraggi di Pudovkin in cui il regista, partendo dal materiale ripreso al torneo internazionale di scacchi di Mosca del 1925, riesce a ricavare una commedia grazie a un utilizzo già maturo e consapevole del montaggio di Kulesov.
Uno sguardo dedicato all'avanguardia francese viene offerto da due sinfonie visive del movimento e del ritmo: *La Folie des Vaillantes* (1926) di Germaine Dulac, che mostra l'amore tra due zingari, e *Rien que les heures* (1926) di Alberto Cavalcanti, sinfonia di città che precede *Berlino - Sinfonia di una grande città* (*Berlin, die Sinfonie der Grosstadt*, 1927) di Ruttmann.
Per festeggiare i suoi 75 anni, il Dipartimento Film del MoMA presenta una nuova copia a colori di *Robin Hood* (1923) di Allan Dwan, con Douglas Fairbanks nei panni del conte di Huntington che si ribella al re diventando il fuorilegge più popolare del grande schermo.
Il New Zealand Film Archive porta a Pordenone un lotto di film considerati perduti. La gemma di questo tesoro recentemente ritrovato è *Controcorrente* (*Upstream*, 1927), una commedia di John Ford sul mondo dello spettacolo e del vaudeville, mostrata in anteprima a settembre di quest'anno all'Academy Motion Picture Art and Science. La cinematografia tedesca è presente con due recenti ritrovamenti: *Die Waffen der Jugend* (1913), primo film di Robert Wiene, scoperto in una casa di Rotterdam e restaurato dall'EYE Film Insitut, e *Marizza, detta la signora dei contrabbandieri* di F.W. Murnau (*Marizza, genannt die Schmuggler-Madonna*, 1921-22), di cui è stato presentato l'unico rullo superstite dopo il restauro della Cineteca Nazionale.

Il navigatore

All'interno del festival, inoltre, è stata presentata una selezione dei film medici del neurologo Vincenzo Neri, restaurati dal laboratorio La Camera Ottica dell'Università di Udine in collaborazione con Hagefilm.
Nella sezione "Il canone rivisitato", curata da Paolo Cherchi Usai, è stato presentato *L'ultimo Eden* (*Moana*, 1926) di Flaherty, il suo lungometraggio meno conosciuto, girato muto a Samoa nel 1923-24, e sonorizzato negli anni Settanta dalla figlia, Monica, dopo un lungo lavoro di montaggio sonoro per ricostruire una colonna sonora "naturale" che presentasse le voci degli stessi attori indigeni che avevano partecipato al film, oltre ai canti tradizionali samoani.
Non solo cinema muto: grande successo ha riscosso lo spettacolo di lanterna magica tenuto da Laura Minici Zotti, che ha ammaliato il pubblico del Teatro Verdi con i giochi di luce e ombre creati dai vetri migliori della sua collezione ispirandosi a un programma di Charles Hellemberg che risale al 1884. La lanternista, dopo una lunga carriera, ha scelto il Festival di Pordenone per il suo addio alle scene, a seguito della decisione di dedicarsi a tempo pieno al Museo di Precinema a Padova, dove conserva una spettacolare collezione di vetri dipinti a mano del XVII e XIX secolo oltre a diverse lanterne.

Sonia Campanini

XXVIII Torino Film Festival

Torino, 26 novembre-4 dicembre 2010

La XXVIII edizione del Torino Film Festival si è aperta con la proiezione di *Contre Toi* di Lola Doillon, imperniato sulle prestazioni attoriche di Kristin Scott Thomas e Pio Marmaï, chiudendosi con l'anteprima internazionale del film di Clint Eastwood *Hereafter*. Sotto la direzione di Gianni Amelio – per il secondo anno consecutivo alle redini della manifestazione sabauda – sono 234 i titoli presentati sullo schermo, tra anteprime mondiali ed internazionali, omaggi e pellicole in concorso nelle varie ripartizioni. Oltre alla principale sezione competitiva le colonne portanti del Torino Film Festival rimangono "Festa mobile", panoramica sulle anteprime del cinema internazionale, "Onde", sezione curata da Massimo Causo improntata alle incursioni nel cinema meno visibile, "Rapporto confidenziale", un dossier a tema sul cinema indipendente, nonché lo storico Premio Cipputi assegnato sin dal 1995 al miglior film in gara sul mondo del lavoro.

Nell'ambito di "Festa mobile" si sono potuti vedere il nuovo film di Danny Boyle *127 ore* (*127 Hours*), ispirato alla vicenda reale di uno sportivo rimasto intrappolato tra le rocce di un canyon; Christina Aguileira nel modaiolo *Burlesque* di Steve Antin; il sorprendente *Caterpillar* di Kôji Wakamatsu che indaga gli anni della Seconda Guerra Mondiale in Giappone attraverso la storia di un soldato rimasto gravemente mutilato; l'ultimo Gregg Araki, *Kaboom*, *Mistérios de Lisboa* di Raúl Ruiz e *Super* di James Gunn (storico sceneggiatore della Troma Film), che racconta la trasformazione di un *everyman* in un supereroe da fumetto.

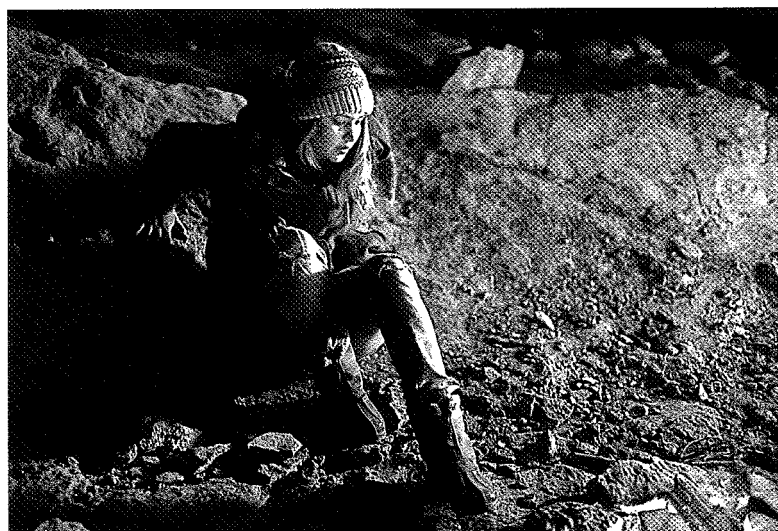
Nella sezione "Rapporto Confidenziale", fiore all'occhiello del Festival, si poteva ammirare una straordinaria carrellata orrorifica: *I Saw the Devil*, spintissimo *vengeance* coreano firmato da Jee-woon Kim, *Altitude* del fumettista videoclipettaro Kaare Andrews, *Damned by Dawn* di Brett Anstey, *L'ultimo esorcismo* (*The Last Exorcism*) di Daniel Stamm (prodotto da Eli Roth), il divertente, rockettaro e vampirico, *Suck* di Rob Stefaniuk (cameo di Alice Cooper, Iggy Pop, Moby, Henry Rollins), *Vanishing on the 7th Street* di Brad Anderson e, dulcis in fundo, *The Ward* di John Carpenter.

Si è infine aggiudicato il premio Torino 28 *Un gelido inverno* (*Winter's Bone*) di Debra Granik, già vincitore del Gran premio della giuria al Sundance Festival, interpretato dalla bella e talentuosa Jennifer Lawrence. Il film racconta il viaggio dell'adolescente Ree Dolly alla ricerca del padre che l'ha abbandonata in una casa sperduta nelle montagne del Missouri, con la responsabilità di badare ai fratellini ed alla madre catatonica. Il lungometraggio è stato pure insignito del premio *Invito alla scuola Holden*, che consiste nell'invito per la regista a condurre un workshop di sceneggiatura presso la nota istituzione. Tra gli altri titoli in gara segnaliamo il dolente ritratto familiare della *working class* di Brooklyn di John Gray, *White Irish Drinkers*, e *Small Town Murder Songs* di Ed Gass-Donnelly, bizzarro noir ambientato in una comunità mennonita e punteggiato dalla bella colonna sonora gospel-rock dei canadesi Bruce Peninsula.

L'associazione Museo Nazionale del Cinema ha assegnato il Premio Maria Adriana Prolo un riconoscimento alla carriera di Giuseppe Bertolucci cineasta e presidente della Cineteca di Bologna. Il Gran Premio Torino, istituito nel 2009 per premiare cineasti che "hanno contribuito al rinnovamento del linguaggio cinematografico" è andato a John Boorman "per la moderna originalità con la quale ha saputo conciliare l'impatto realistico del Free Cinema all'apice negli del suo esordio, con la forza dirompente della tradizione visionaria ricorrente nella cultura e nel cinema britannici". Nella sezione "Onde" si è distinta la retrospettiva-omaggio dedicata a Massimo Bacigalupo, filmaker di una ancor poco studiata *no-wave* sperimentale italiana, in particolare la cosiddetta "Cooperativa Cinema Indipendente" degli anni Settanta. Di Bacigalupo sono trascorse sullo schermo le rare opere prodotte in giovanissima età, nel periodo dal 1965 al 1975. Tra le perle presenti nella stessa sezione segnaliamo *The Painting Sellers* del finlandese Juno Kuosmanen, *Maska* dei Quay Brothers ed il film di animazione *El Sol* di Alayar Blasco. Nella neo-istituita sezione "Figli e amanti" Dario Argento, Saverio Costanzo, Carlo Mazzacurati Daniele Luchetti e Carlo Verdone sono stati interrogati da Steve Della Casa e dagli altri critici dell'Associazione Cinema Giovani sul loro percorso di formazione cinefila, attraverso il commento di un ventaglio di film scelti dagli stessi registi (da Vertov a Lindsay Anderson).

La retrospettiva filmografica di quest'anno è stata dedicata alla produzione di John Huston (1906-1978), un cineasta ormai "classico" che, nondimeno, ha subito in anni non troppo lontani un certo ostracismo da parte dei settori più engagé della critica a causa delle sue posture polemiche. Cineasta versatile, in grado di destreggiarsi negli ingranaggi del grande marchingegno hollywoodiano, Huston si è cimentato con i generi più disparati: il thriller con *Giungla d'asfalto* (*The Asphalt Jungle*, 1950), *Riflessi in un occhio d'oro* (*Reflections in a Golden Eye*, 1967), il film d'avventura con *La Regina d'Africa* (*The African Queen*, 1951), *Il Tesoro della Sierra Madre* (*The Treasure of Sierra Madre*, 1948), il film di guerra con *La prova del fuoco* (*The Red Badge of Courage*, 1951), il dramma con *Gli spostati* (*The Misfits*, 1961), il western con *Gli inesorabili* (*The Unforgiven*, 1960), l'hard-boiled con *Il mistero del falco* (*The Maltese Falcon*, 1941), il biopic con *Moulin Rouge* (1952) ed il kolossal con *La Bibbia* (*The Bible: In the Beginning*, 1966). Dopo aver varcato la soglia dei settant'anni Huston è stato in grado di cogliere e rimodulare le sollecitazioni del nuovo cinema americano dando vita ad un nuovo percorso filmografico contrassegnato da un approccio antiretorico con film come: *Città amara* (*Fat City*, 1972), indimenticabile elegia esistenziale sul mondo della boxe, *L'uomo dai sette capestri* (*The Life and Times of Judge Roy Bean*, 1972), *La saggezza nel sangue* (*Wise Blood*, 1979), fosca parabola *southern-gothic* tratta dal romanzo di esordio di Flannery O'Connor, *L'onore dei Prizzi* (*Prizzi's Honor*, 1985), uno dei migliori mafia-movie di sempre, ed i magistrali adattamenti di capolavori della letteratura (*Gente di Dublino*, *The Dead*, 1987, e *Sotto il vulcano*, *Under The Volcano*, 1983). A Huston sono stati dedicati diversi incontri di approfondimento tra cui la tavola rotonda che ha visto confrontarsi al tavolo il figlio del regista Tony, lo scrittore Joe R. Landsale ed il critico Michel Ciment (pure membri della giura), la curatrice del catalogo monografico a lui dedicato Emanuela Martini e il critico Morando Morandini.

L'altra porzione retrospettiva del Festival è stata invece dedicata all'opera cinematografica di Vitalij Kanevskij, cineasta di Vladivostock affermatosi nella piena maturità dopo una lunga gavetta nei ranghi del sistema produttivo sovietico con *Sta' fermo, muori e resuscita* (*Zamri, Umri, Voskresni!*, 1989). L'opera prima con cui Kanevskij si è rivelato al Festival di Cannes del 1990 ha dato l'abbrivo al dittico in chiave autobiografica proseguito da *Una vita indipendente* (*Samostotatelnaya Zhizn*, 1991), entrambi interpretati dall'alter-ego Pavel Nazarov. Con *Noi, ragazzi del XX secolo* (*Nous, les enfants du XX siècle*, 1993) film dedicato ai ragazzini dell'ex-Urss allevati negli istituti correttivi, Kanevskij ha poi intrapreso un ciclo dedicato alle difficili condizioni di sviluppo sociale ed economico della popolazione russa nel dopo-perestrojka.

Davide Gherardi

Un gelido inverno

X Science Plus Fiction
11-14 dicembre 2010

Italiani nello spazio

Se in questi anni Trieste ha recuperato il ruolo di capitale della fantascienza in Italia, quale le spettava ai tempi dello storico festival cui Science Plus Fiction si ricollega orgogliosamente, ciò lo si deve anche alle scelte storiografiche della direzione artistica. L'idea, di anno in anno, non è solamente di celebrare ottusamente un fenomeno popolare, ma di sottrarlo alle mistiche della cinefilia militante. Vero è che per la sezione *Italiani nello spazio* si è rafforzata l'alleanza con la rivista *Nocturno*, che ha ospitato uno speciale ricco e completo dallo stesso titolo, ma proprio nel territorio del "bis" i contenuti si sono poi rivelati solidi e pieni di competenza, anche grazie alla collaborazione di maestri come Lorenzo Codelli (forse il critico più enciclopedico di sempre), Giuseppe Lippi e Giovanni Mongini. Master of science fiction, regista dell'intera operazione, il lodevolissimo Daniele Terzoli.
Dunque, a rivedere oggi tutti quei film e a ripensarne la qualità generale, dobbiamo chiederci che cosa ci ha lasciato la fantascienza italiana. Anzitutto, bisogna ragionare sui termini di riferimento per questo genere: e se è vero che, prima o poi, bisognerà affrontare il tema del "fantastico" – non dunque fantascientifico – nel cinema italiano e del suo rapporto conflittuale con il dominio realista del nostro immaginario, per ora possiamo dire qualcosa di strutturato sulla *science fiction* tricolore. L'annosa questione, del resto, è sempre la stessa: è stata l'assenza di un feeling con la tecnologia, in un paese a forte vocazione prima contadina, poi manifatturiera, a determinare l'apparente fatica attraverso la quale il cinema italiano ha introdotto la fantascienza nelle sue maglie? O le ragioni vanno spiegate con maggior acume? La sensazione è che la fantascienza italiana meriti un posto particolare nel pur omologo settore dei generi popolari a trazione non autoctona. Il western, il peplum e l'horror hanno tutti posseduto un evidente carattere esterofilo, confermato dalla falsificazione degli ambienti e dei paratesti, e ciò ha permesso di superare i patri confini finendo con l'influenzare ampi settori delle cinematografie internazionali, e americana in particolare; ma la fantascienza – pur al netto delle proprie anticipazioni (uno su tutti, il caso di *Terrore nello spazio* di Mario Bava, 1965, precursore di *Alien*) – sembra un caso a parte. Non è un caso che questa industrializzazione assai poco "tecnofila" dell'Italia produca proprio nella fantascienza forme allegoriche di stampo ideologico, come *Il disco volante* (1964) di Tinto Brass e soprattutto *Omicron* (1963) di Ugo Gregoretti, dove l'alieno finisce addirittura a guidare uno sciopero operaio. Non parliamo, poi, delle metafore sociologiche di *La decima vittima* (1965) di Elio Petri, con Mastroianni e Ursula Andress che paiono usciti da una presa in giro di James Bond (alla De Funès, per intenderci) piuttosto che dalla fantascienza di Robert Sheckley. E che dire di *Totò nella Luna* (1959)? Il futuro pareva alle porte, galvanizzato dagli effetti ancora attivi del boom economico. La parodia nasce forse prima della fantascienza stessa: è parodia dei costumi e dei mass media legati all'enfasi tecnofila "all'americana". Il cinema italiano, come la Luna, è il satellite del pianeta -"cinema ufficiale". Totò mette alla berlina più che altro il mito della Luna e i giornali zeppi di resoconti spaziali. Alla fine non può che capitarci, sulla Luna, insieme a un ultracorpo di Ugo Tognazzi, in una sequenza celeberrima che satireggia *L'invasione degli ultracorpi* (1956) di Don Siegel. Al posto dei famosi baccelli alieni, ecco i "fagioloni" umani, sostituti folkloristici dei più spaventosi visitatori extraterrestri. Le "copie" umane – qui i "cosoni" – servono a innescare i più tipici codici del doppio comico e farsesco.
Per trovare fantascienza seria, oltre che a Bava, bisogna indirizzarsi ad Antonio Margheriti, omaggiato di una retrospettiva a sé stante dentro alla sezione fs italiana del Science Plus Fiction.
Nel 1960, vale la pena ricordarlo, furono infatti i produttori Turi Vasile e Goffredo Lombardo per la Titanus (e non oscure società da un film e via) a far sì che Anthony Dawson, pseudonimo quasi letterale, esordisse con *Space Men*, e poi ancora a dare il via libera l'anno successivo a *Il pianeta degli uomini spenti*. Il primo, scritto da Ennio De Concini, narra la storia di una minaccia alla Terra, un'astronave in rotta di collisione col nostro pianeta, salvato grazie alla sagacia di un giornalista. Il secondo, ampliando le ambizioni filosofiche, immagina che a mettere in pericolo la Terra sia un altro pianeta, guidato da una sofisticata intelligenza aliena, che affascina lo scienziato pazzo Claude Rains. Su Margheriti, e su questi due film in particolare, grava (è il termine giusto, perché si tratta di un'ipotesi storiograficamente impegnativa) la leggenda che avrebbero probabilmente influenzato *2001 - Odissea nello spazio* (1968) di Stanley Kubrick, per ciò che riguarda la rappresentazione dell'intelligenza artificiale e l'idea di utilizzare il genere fs

La decima vittima

allo scopo di trasmettere riflessioni magniloquenti sull'uomo contemporaneo. A parte ciò, si tratta senza dubbio dei più riusciti esperimenti del periodo, anche se poi Margheriti, come noto, ha sfornato altre quattro pellicole fantascientifiche, ambientate tutte nella base spaziale Gamma Uno. I titoli – definiti giustamente da Mongini e Terzoli "roboanti e ipnotici" – sono *I criminali della galassia*, *I Diafanoidi vengono da Marte*, *Il pianeta errante* e *La morte viene dal pianeta Aytin*, usciti tra 1965 e 1966, perfetti esempi di fs a basso costo, pieni di interni e di sequenze in scala ridotta, prodotto di quell'artigianato che la cultura cinefila ha oggi pienamente rivalutato.
Non va dimenticato, tuttavia, che la breve stagione della fantascienza italiana non nasce certo per caso. Vi sono, come detto, i riverberi del fascino esercitato dalla corsa allo spazio che vede contrapposti Occidente e blocco sovietico. C'è il fumetto che si trova in condizione di grande vivacità. C'è un pulviscolo di discorsi sociali, che transitano attraverso diversi media, che alimentano questo tipo di immaginario. Di tale scenario, che non potremmo definire altro se non fortemente intermediale, si avvantaggia il genere fantascientifico. Lo dimostra un film importante come *...4...3...2...1...Morte!* (1967) di Primo Zeglio, coproduzione internazionale centrata su un eroe stellare, Perry Rhodan, presente in libri, fumetti e serie illustrate in Germania. Emerge, con tutta evidenza, il tentativo – sia pure industrialmente ingenuo – di costruire alternative europee allo spettacolo tecnologico americano. Quest'ultimo, peraltro, non ha in quel momento (i primi sei, sette anni del decennio Sessanta) nella fantascienza un genere cardine, ma tra James Bond e fantapolitica sembra continuare a esercitare un'autorità di immaginario quale ha sempre avuto, anche nei periodi successivi – e il caso, produttivamente robusto ma dagli esiti deludenti, di *Nirvana* (1997) di Gabriele Salvatores, è lì a ricordarcelo.

Roy Menarini

Copy That! Pirateria e proprietà intellettuale nelle industrie culturali

a cura di Roberto Braga

Considera la pirateria

Alcuni buoni motivi per amare il P2P[1] anche se sei una major hollywoodiana

La pirateria on-line è un fenomeno inafferrabile. Si sottrae alle analisi puntuali, muta nel breve e nel lungo periodo, si assesta su presunte piattaforme note e condivise e poi nuovamente riprende vie inattese supportando e suggerendo nuove modalità di circolazione di contenuti e forme di partecipazione culturale. La naturale impalpabilità della pirateria, convalidata dalla fuggevolezza intrinseca delle informazioni digitali, se non altro, per prima cosa, lascia impreparati gli operatori delle industrie culturali che, dinnanzi all'inarrestabilità e all'instabilità del fenomeno, agiscono sempre più spesso con fare quantomeno miope, se non addirittura cieco. L'arretratezza di certe posizioni è palese nei report annuali di Univideo[2] e FAPAV[3] che, fatta eccezione per la crisi, riescono a indicare come unico responsabile del calo dei consumi di audiovisivi la pirateria – senza peraltro rendere noti i presupposti analitici e metodologici sui quali si basano tali affermazioni. Non è da meno l'MPAA che addirittura gonfia i dati[4] raccolti sui consumi pirata per partito preso e per alimentare l'annosa ideologia del copyright. Dall'altra parte della barricata[5], gli studi indipendenti sulla pirateria digitale ancora non hanno raggiunto risultati univoci e condivisi. Mancano analisi su campioni significativi (le fasce socio-culturali più studiate sono quelle degli universitari; i college americani sono i luoghi privilegiati di indagine e il mercato della musica, e solo più recentemente quello degli audiovisivi, detiene il primato delle analisi quantitative portate avanti fino ad ora), e manca ancora un approccio disaggregato capace di fornire degli strumenti di valutazione dei danni e dei vantaggi della pirateria a lungo termine sui singoli prodotti e non su interi settori industriali. L'origine di queste lacune è il fenomeno stesso che si cerca di indagare: sfuggente e soggetto più che mai alle implementazioni tecnologiche e ai processi d'uso che gli utenti improntano. Se è vero che il 38% del traffico Internet globale è occupato dal file-sharing P2P, è necessario rilevare il cambiamento di paradigma che si sta verificando nei consumi di prodotti audiovisivi attraverso la Rete. Cisco System ci informa che entro il 2013 la percentuale del traffico P2P calerà del 20%. Non esultino i detrattori della pirateria: siamo di fronte a uno dei tanti passaggi di stato del fenomeno. Gran parte delle pratiche di file-sharing[6] si sta spostando su altre piattaforme e protocolli[7]; inoltre, la domanda di video via Web cresce tanto da occupare un terzo di tutto il traffico Internet e fiorirà in maniera rampante nei prossimi anni[8]. Questi dati qualcosa riescono a dirci – sebbene si tratti di qualcosa di vago e in parte già evidente: cambiano le fonti di approvvigionamento e cambiano le pratiche di consumo, ma rimane intatta, se non accresciuta, la ricerca di prodotti audiovisivi.

In un contesto segnato da un processo di progressiva disintermediazione assegnabile alla sempre più larga penetrazione della banda larga e all'abbassamento dei costi per l'accesso a tecnologie di comunicazione, che ruolo giocano la pirateria digitale, il P2P e il file-sharing nel definire il successo o il fiasco di un prodotto culturale?

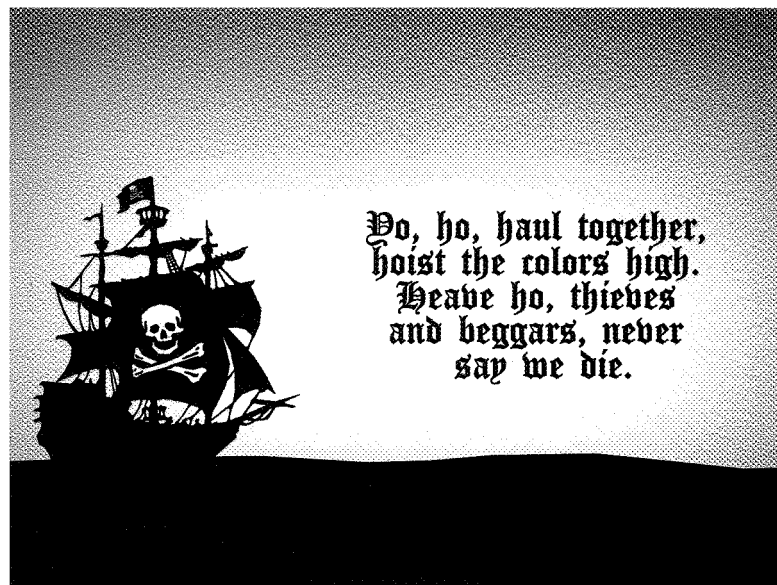
Anche in questo caso la risposta non è immediata. Uno degli studi più accreditati in materia[9], fornisce alcune illuminanti indicazioni sul ruolo della pirateria nei processi di consumo mediale. Secondo Oberholzer-Gee e Strumpf, economisti della Harvard Business School, l'impatto della pirateria sulle vendite di prodotti musicali sarebbe statisticamente indistinguibile dallo zero[10]. Altre analisi in campo cinematografico evidenziano come la pirateria non sembri incidere sul box-office, mentre sembra produrre un processo di sostituzione in relazione all'acquisto e al noleggio di DVD[11]. Uno studio commissionato dal Governo Olandese specifica:

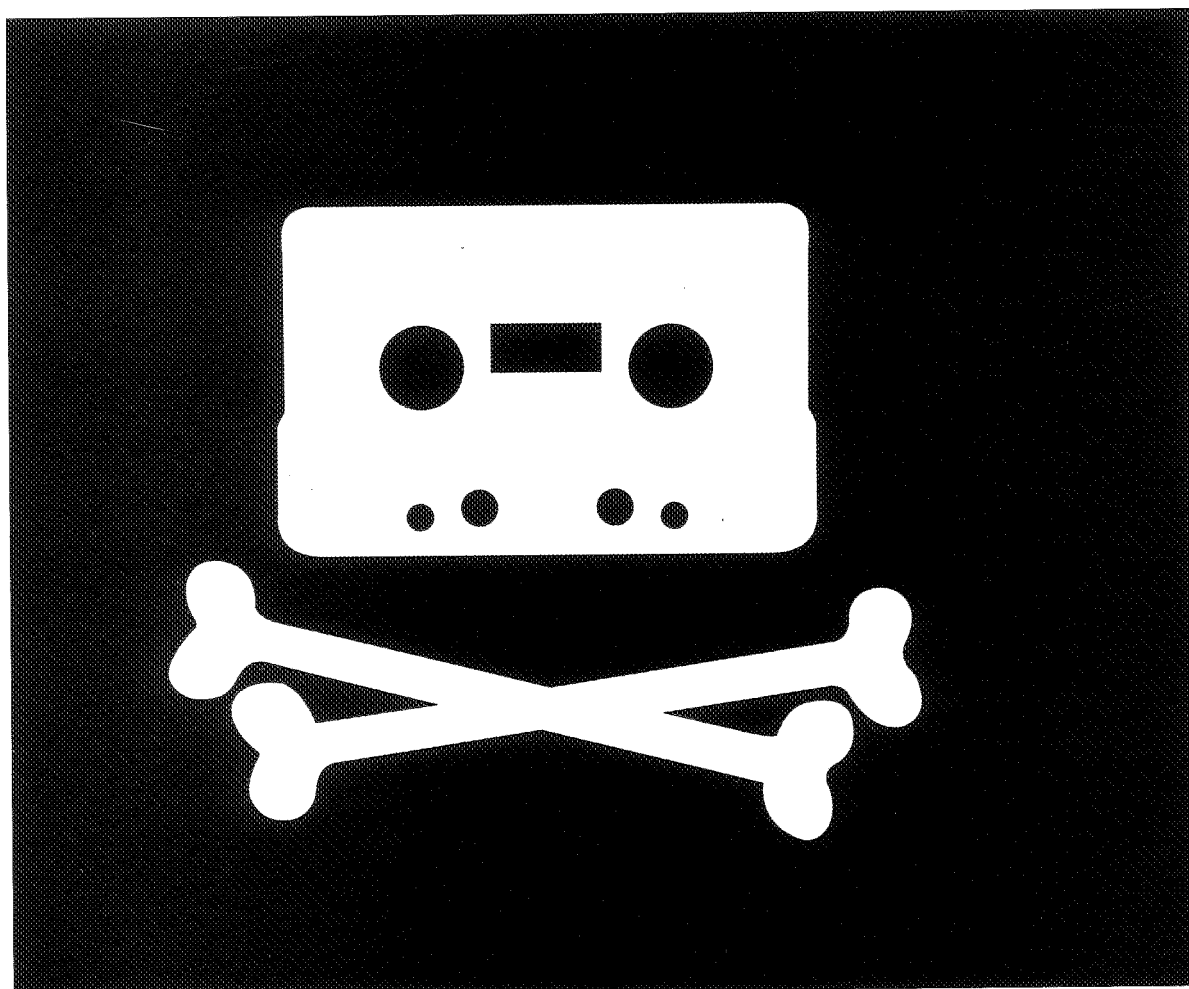
> ogni singolo file scaricato non equivale a una vendita mancata di CD, DVD o videogame. Il grado di sostituzione è difficile da determinare e controverso, e non possiamo stabilire con certezza se ci sia una relazione uno a uno tra il file-sharing e le vendite[12].

Chiude il cerchio un'indagine del Governo Americano che ribadisce: "nonostante gli sforzi significativi, è difficile se non impossibile quantificare l'effetto netto della contraffazione e della pirateria sull'intera economia"[13]. Quindi, verrebbe da dire, dove sta il problema?

Il problema, a nostro avviso, risiede nei modelli di azione radicati nelle industrie culturali – e non solo in esse – che ancora trattano la pirateria esclusivamente come un semplice abbattitore di introiti. La pirateria, a nostro parere, agisce come acceleratore dell'innovazione, è una sorta di *smart drug* del rinnovamento delle pratiche distributive,

delle azioni di marketing e dei modelli di business. Quindi come muoversi in un contesto in cui gli "usi impropri" sono così multiformi e radicati? Sono opportuni e attuabili i tentativi di estirpare alla radice tali pratiche a suon di cause legali? Anche in questo caso la risposta non è certo semplice.
Con questo speciale abbiamo provato a percorrere la via più impervia e sdrucciolevole, cioè quella che cerca di sondare le ragioni della pirateria. La riflessione che ha mosso i vari interventi partiva dal riconoscimento della pirateria come un fenomeno talmente attecchito e infiltrato nel tessuto socio-culturale da non essere più percepito come azione in violazione della legge. Tale percezione rende le fonti di approvvigionamento pirata assimilabili ai canali tradizionali: non lo passano in TV? lo scarico! Inoltre, parlare di pirateria digitale equivale a considerare fenomeni di azione illegittima che vanno ben oltre il P2P e il download illegale: caricamento di video amatoriali su YouTube, *mash-up*, *modding* di videogame, remix; prassi culturali ormai tanto generalizzate e condivise da non sembrare neanche più pratiche illegali. Per questo motivo si è cercato di adottare una prospettiva allargata che andasse oltre le consolidate, ma parziali, analisi quantitative e che indagasse la pirateria come fenomeno culturale e non solo monetario. A tal proposito, Marta Martina rende conto di come i meccanismi di copia/omaggio-riscrittura nel settore della moda inneschino dinamiche di replicabilità scalare conformi alla ciclicità del sistema. Se il legame tra moda e prodotti culturali digitali può sembrare debole, in realtà si evince chiaramente come la pirateria funzioni anche nel campo dell'abbigliamento come propulsore del cambiamento, che nel caso specifico si plasma nella proposta di nuovi modelli di business per il settore vestimentario e per il finanziamento di prodotti audiovisivi. Se le industrie culturali giocano a costruire la domanda a tavolino, creando scarsità *ad hoc*, la pirateria fa scivolare gli utenti sulle code lunghe dei prodotti culturali. In questo senso il comportamento degli *early adopter* e per estensione degli *early viewer*[14] è la cartina di tornasole per il riconoscimento di possibili cicli di sfruttamento commerciale che tanto sono cari alle industrie culturali quando sono iscritti nelle dinamiche generative dei prodotti mediali.
Se uno dei nodi focali al centro della questione pirateria è la riformulazione di strategie d'azione per gli operatori mediali, l'industria videoludica sembra giocarsi tutto proprio sul terreno delle azioni di appropriazione dal basso: Giovanni Caruso sottolinea come le pratiche di riscrittura – supportate anche da pratiche di pirateria pura – innestino nel prodotto capofila immaginari collaterali che, sovvertendo o semplicemente utilizzando impropriamente la matrice di partenza, raccolgono comunità di consumatori fedeli e contestualmente garantiscono la costruzione di una persistenza temporale al prodotto. L'effetto network[15] che si potrebbe inaugurare grazie alle pratiche pirata, garantirebbe una posizione di rilievo sul mercato: il senso di appartenenza alla comunità di un prodotto mediale trova una possibile risposta nel P2P in grado di annettere nuovi utenti, espandere la community e rinforzare il legame e la relazione tra i pari e con il prodotto. La pirateria costituisce un nodo nevralgico nell'esplicitazione delle audience e nella loro possibilità di connettersi ad un prodotto culturale. In tale direzione si possono leggere le numerose "fughe" di contenuti che hanno anticipato la messa in onda ufficiale di serie tv e la distribuzione di film: il gioco d'anticipo sembra funzionare grazie alla capacità di innescare passa-parola o semplice rumore intorno a un prodotto. Nei fatti sembra che l'effetto replacement[16] sventolato dalle industrie mediali come principale causa di perdite economiche, in realtà sia sopravvalutato: gli studi presi in esame sembrano indicare che l'effetto sampling, ovvero la possibilità offerta dalla pirateria di saggiare un prodotto prima di perfezionarne un eventuale acquisto, porterebbe ad introdurre il contenuto a nuovi potenziali consumatori principalmente attraverso il passaparola. L'effetto sampling sembra avere un risultato sostanziale per il prodotto musicale, meno evidente per il prodotto audiovisivo. Tuttavia un recente, ma altrettanto irrecuperabile, studio di Warner Bros[17], ha spinto la major a riconsiderare il ruolo dei pirati: in sostanza, stando all'indagine della Warner, i pirati consumerebbero anche prodotti a pagamento attraverso l'acquisto su canali regolari. Ancora è da capire cosa spinga un consumatore a investire su un prodotto di una linea di franchise multimediale piuttosto che su un altro, ma nei fatti la pirateria sarebbe in grado di stimolare la domanda di prodotti complementari. Sempre la major americana, conscia dei propri limiti, ammette l'impossibilità di combattere la pirateria fino a quando non riuscirà a tenere il passo con le pratiche dal basso, le uniche fino ad ora capaci di colmare le lacune presenti nei sistemi distributivi.
A tal proposito è noto che la pirateria, più di qualsiasi major o industria culturale, ha il dono di incontrare la domanda occulta e celata per i motivi più svariati: perché la capacità d'acquisto ridotta di certe fasce sociali ne impedirebbe comunque l'accesso ai canali regolari; perché la censura o i DRM[18] sbarrano il passo a una circolazione fruttuosa dei prodotti[19]; perché certi contenuti circolano quasi esclusivamente sui canali di file-sharing e P2P[20]; perché il digital divide, taglia, esclude, emargina; perché l'irreperibilità di certi prodotti attraverso canali canonici è spesso il risultato di una latitanza strutturale. L'ultimo punto ci sembra rilevante: il contributo personalistico e appassionato di Federico Giordano ci conduce nei territori della carenza organica e dell'assenza programmata delle industrie e delle istituzioni culturali che non riuscendo a penetrare per indolenza o per ostilità manifeste le aree del Sud Italia, lasciano via libera alla pirateria, unico e insostituibile strumento di rifornimento culturale affidabile e costante tra i pochi disponibili. Ignorando le possibilità di business potenziale che un intervento sistematico garantirebbe, le industrie dell'intrattenimento battono bandiera bianca in senso lato. E dove il digital divide lascia spazio ad accessi a banda larga, il P2P e la Rete acquistano una rilevanza politica, diventando strumenti per abbattere l'isolamento culturale. Sembra quindi insostenibile e inaccettabile combattere la pirateria quando non esistono alternative, soprattutto quando il P2P agisce come collante per la formazione di forme e organizzazioni sociali che agiscono come strumenti di intervento socio-politico. Ma si sa, tutto ciò a una major interessa ben poco.
Ciò che forse potrebbe interessare una major è sapere che il file sharing sembrerebbe servire una domanda di prodotti mainstream che non subirebbe, in termini economici, l'effetto di tale pratica, ma piuttosto ne favorirebbe il consolidamento in un'ottica di franchise attraverso l'aggregazione di comunità e la creazione di domanda di prodotti complementari, mercati che, nel caso dei blockbuster cinematografici, costituiscono una fetta più che sostanziosa dei ricavi totali di un prodotto cinematografico a ultra-budget. Da ultimo il file sharing servirebbe le code lunghe della domanda di contenuti intercettando nicchie di utenti segmentati per gusti, ai margini delle industrie mediali e delle infrastrutture, distinti per abitudini di consumo, favorendo anche in questo caso micro-aggregazioni comunitarie, circolazione dei discorsi sui prodotti e dei prodotti stessi. Questo speciale è un primo e parziale tentativo di indagare gli aspetti meno sbandierati della pirateria. Senza negarne gli effetti negativi, ma mettendone in luce le potenzialità represse.

Roberto Braga

Note

1. Il termine P2P (peer-to-peer) in questo contributo viene usato – dove non specificato – in modo intercambiabile con altri fenomeni di pirateria digitale per indicare la pirateria in senso lato.
2. I report di Univideo sono disponibili all'indirizzo www.univideo.org.
3. Federazione anti-anti pirateria avudiovisiva http://www.fapav.it/.
4. Cfr. http://torrentfreak.com/us-pirate-party-study-shatters-mpaa-claims-080709/.
5. Il linguaggio battagliero non è eccessivo e fuori luogo: al di là delle più note cause legali contro i servizi di file sharing più frequentati (il riferimento principale va a The Pirate Bay) le grandi major dell'intrattenimento si pongono in modo sempre più ostile anche nei confronti di singoli utenti utilizzando tattiche punitive da capro espiatorio.
6. Il termine file-sharing può trarre in inganno: di per sé non indica una pratica o uno strumento in violazione delle leggi sul diritto d'autore. I server di file hosting sono nei fatti strumenti neutrali. Tuttavia è ovvio l'uso che se ne fa e se ne può fare per lo scambio illegale di contenuti.
7. Vedi servizi di file hosting come megaupload...
8. Cfr. Cisco System, "Cisco Visual Networking Index:Forecast and Methodology, 2008–2013", http://www.cisco.com/en/US/netsol/ns827/networking_solutions_sub_solution.html#~forecast.
9. Anche gli studiosi più accreditati raccolgono detrattori: si veda Stan Liebowitz, "How Reliable is the Oberholzer-Gee and Strumpf paper on File-Sharing?", School of Management University of Texas at Dallas, 2007
10. Felix Oberholzer-Gee,Koleman Strumpf, "File-Sharing and Copyright", working paper, Harvard Business School.
11. David Bounie, Marc Bourreau, Patrick Waelbroeck, "Piracy and Demands for Films: Analysis of Piracy Behavior in French Universities", Working Papers in Economics and Social Sciences, 2006, p. 13.
12. TNO-rapport, "Economic and cultural effects of file sharing on music, film and games", p. 103 (traduzione mia).
13. GAO – United States Government Accountability Office, "Intellectual Property. Observations on Efforts to Quantify the Economic Effects of Counterfeit and Pirated Goods", Report to Congressional Committees, 2010, pp. 15-16 (traduzione mia).
14. Interessante a tal proposito l'utilizzo di Twitter per predire il successo di un film. Kevin Kelly, "Twitter Predicts the Future", http://www.kk.org/thetechnium/archives/2010/04/twitter_predict.php.
15. Il valore che ciascun utente assegna all'atto di connettersi ad una rete dipende dal numero di persone che già vi fanno parte. L'effetto network stabilisce che, a parità di condizioni, è meglio essere connessi a una rete di grandi dimensioni piuttosto che a una piccola. Con rete si intende un gruppo di utenti legati tra loro in senso allargato (utilizzatori di un oggetto tecnologico, piuttosto che appartenenti ad un social network).
16. Si intende l'effetto di sostituzione all'acquisto che la pirateria causerebbe nelle vendite.
17. http://paidcontent.org/article/419-warner-bros.-targets-new-consumer-segment-pirates/.
18. Digital Right Management. Si tratta di dispositivi hardware e softawre che cercano di limitare usi considerati illegittimi di un prodotto digitale: possono impedire pratiche alla base dei processi di circolazione di contenuti culturali (si pensi alle pratiche di consumo multipiattaforma e nomadiche frenate dal DRM)interoperabilità delle piattaforme e di formati, mancanza di fornitura di formati multipiattaforma.
19. Si pensi ai cosiddetti platform agnostic i cioè quegli utenti che consumano contenuti audiovisivi a prescindere dallo schermo a disposizione, grande o piccolo che sia; trovano nella pirateria una fonte di approvvigionamento altrimenti non rintracciabile altrove.
20. Il riferimento va a quei contenuti mediali licenziati con Creative Commons o con licenza di pubblico dominio.

Paradosso o paradigma?
La pirateria nell'industria della moda

Quanto lo stile, deformazione da un database di predefiniti, è inserito nelle logiche di *mash-up*? Quanto e come, la pirateria ha a che fare con i brand? Così come le opere dei musicisti elettronici sono spesso già concepite nella prospettiva di un loro futuro remix, campionamento, smontaggio e modifica da parte di altri, anche lo stile, la produzione vestimentaria è spesso concepita per usi futuri (manipolazione, sistematico ri-arrangiamento di un intero set di tratti, l'inserimento di frammenti da una o più fonti). In questo universo manipolabile e customizzato, la circolazione, la fruizione e la modifica producono delle interconnessioni virali e delle innovazioni stilistiche che si propagano sotto l'egida della riappropriazione, del remix e del *mash-up*, con un piglio memetico trasformando le mode in un'interfaccia osmotica in cui si perde l'idea di originale. Se gli abiti oggi iniziano ad assomigliare a dei software con logica di estendibilità permanente[1], che cosa significa falsificare, copiare, piratare? Nel corso di questa trattazione s'introdurrà il concetto di *Piracy Paradox* a partire dal saggio omonimo di Kal Raustiala e Chris Sprigman scritto nel 2006 e rivisitato nel 2009[2]. Grazie alle linee guida dei due studiosi, approderemo ad una concezione della creazione per assemblaggio e cercheremo un caso emblematico nella serialità televisiva contemporanea che ci induca a ragionare su modelli di remuneratività alternativi. L'industria della moda produce una varietà di beni senza una forte protezione sulla proprietà intellettuale (d'ora in poi *Ip*). Il procedimento della copiatura potrebbe essere definito rampante e violento se ci accostassimo all'idea di proprietà intellettuale con un'ottica ortodossa. Eppure, competizione, innovazione e soprattutto investimento di capitali economici, rimangono più che vibranti. Nell'ambito legale i legislatori che hanno considerato lo stato delle industrie di moda nella legge sulla proprietà intellettuale[3], hanno perlopiù criticato l'attuale regime poiché poco protettivo nei confronti dei disegni. Ma per un punto di vista che privilegia il discorso di circolazione virale e degradazione e/o accrescimento del riferimento vestimentario tramite procedure di *mash-up*, è importante sottolineare quanto in questo settore la copiatura sia ampiamente accettata (sia nella legislazione americana che in quella europea, esiste un alto livello di quiescenza per le procedure di ricalco[4]) e come nella maggior parte dei casi sia celebrata come "omaggio" piuttosto che attaccata come "pirateria" (soprattutto tra marchi con lo stesso posizionamento). Questa differenza sul modo di intendere la copiatura ci porta ad evidenziare un netto contrasto rispetto al modo in cui è trattata la pirateria nelle campagne e cause legali delle major cinematografiche, musicali, editoriali e informatiche[5]. All'interno dell'ovvia differenza di un oggetto che oscilla tra l'allografia e l'autografia, si possono ritrovare degli stimolanti punti di contatto. Il cinema, la musica rimangono nel *core* dello studio sul copyright, ma per meglio comprendere le sfumature e i confini dell'*Ip* bisogna considerare che molti esempi vengono da zone che giocano con la sua assenza[6]. La teoria che vede nelle pratiche di *free-ride* un disincentivo per futuri investimenti trova nelle pratiche di remix e customizzazione un punto a suo svantaggio. Il paradosso della pirateria infatti intravede nelle procedure di ricombinazione e ricalco un forte elemento che spinge l'industria verso l'innovazione[7]. A differenza dell'industria cinematografica[8] e musicale, l'industria della moda, tranne sporadici tentativi, non ha mai intrapreso una vera e propria campagna anti-pirateria (anti-contraffazione, sì, come la campagna *FakesAreNeverInFashion*[9]). Ovviamente, il numero delle associazioni[10] che chiedono l'uso e l'estensione del copyright[11] è comunque alto. E nelle loro casistiche gli esempi sono somiglianze su forme date per acquisite. Come fa, dunque, l'intero settore a mantenere alto il livello degli investimenti senza protezione[12]? Mentre s'immaginava un mercato polarizzato solo tra alto e basso di gamma, la fascia media guadagnava quote di mercato; e i retailer d'ampia distribuzione mondiale hanno ridisegnato l'assetto del settore basandosi sulla copiatura trasformativa del disegno. Il principale elemento di un'industria è dunque fuori dal dominio della legge sull'*Ip*[13] (come se usasse una licenza Creative Commons senza saperlo). E come ogni veloce sguardo a magazine o negozio potrà dimostrare, il *design copying* è più che ubiquitario[14]. La domanda è: l'industria della moda ha un'ecologia dell'innovazione basata sull'unicità o la giustapposizione di alti livelli di creatività a bassi livelli di protezione legale suggerisce qualcosa di ottimale[15]? Quello che viene percepito come originale al momento della commercializzazione non può avere la patente del copyright poiché è spesso una modificazione di una nota idea (platonica, oseremo) e proviene dal bricolage di un set di invarianti che si sono evolute per aggiustamento costante. Con ciò s'intende che il nocciolo tripartito della legge – copyright, trademark e brevetto – fornisce una limitata protezione a livello legale ma una forte stabilità politica[16]. Dal punto di vista dottrinale, questa mancanza di protezione deriva dalla negazione della protezione per la classe di articoli in cui all'espressione creativa si accompagna l'utilità pratica. Ma pochi disegni sono concepibili in quest'ottica e le esternazioni dell'industria vivono in una zona di inapplicabilità del copyright[17] che ha permesso la fioritura e uno dei primi casi di convivenza *trickle-down* e *bubble-up* (dagli anni Settanta in poi, dall'abbigliamento tradizionale legato all'etnia e alla classe a un modo di vestire che inizia a scomporsi in numerose varianti dandosi come un processo) basati sul concetto di riuso e di ricontestualizzazione da parte degli stessi consumatori, *bricoleur* di stili. Molti "items" venduti per strada

Gossip Girl

sono contraffazioni che chiaramente infrangono il trademark[18]. Ma tutti i capi venduti sotto un'altra etichetta da grandi catene di distribuzione di "copisti", non operano contraffazioni in termini di marchio e si pongono come la libera appropriazione di elementi riconducibili ad un altro designer. Al contrario del copyright e del trademark, il brevetto è disponibile solo per disegni essenzialmente nuovi[19]. Il risultato, dopo aver brevemente visto la zona grigia del copyright, l'inefficacia del trademark e l'inapplicabilità del brevetto, è una pervasiva appropriazione dei disegni, con un mercato delle copie e dei prodotti derivati ad ogni livello della piramide (le *capsule collection*, operazioni di *masstige* mettono invece insieme brand da diverse gamme) del mercato. Vista dalla prospettiva dell'industria musicale e cinematografica, questa è chiamata *pirateria*. Vista dal punto di vista dei retailer, dei designer più lungimiranti, dei magazine e dei trend-hunter, questa è chiamata *tendenza*.

Obsolescenza indotta

In un ambiente a bassa protezione[20] l'obsolescenza indotta e *l'anchoring* paradossalmente servono gli interessi dell'industria meglio di un sistema ad alto tasso di protezione. Nella ciclicità del sistema moda il numero dei consumatori che adottano un particolare capo/oggetto/simbolo spesso cresce in modo fulmineo fino a raggiungere un picco dopo il quale precipita. Se un nuovo prodotto supera il "test" cruciale degli innovatori (*early adopters*, coloro che manifestano un alto rapporto tra differenziazione e affollamento, D/A[21]), alcuni pionieri lo adotteranno, subito seguiti da una maggioranza anticipatrice. Superato questo punto, il prodotto attrae solo i ritardatari, persuasi dal largo consenso generale e la curva inesorabilmente si arresta[22]. Il grafico a campana[23] caratterizza l'andamento delle innovazioni (e delle tendenze) in cui gioca un ruolo importante la rete sociale di diffusione che permette di calcolare la soglia critica dell'innovazione[24]. Se la rete avesse struttura omogenea e casuale, alcune mode sarebbero veramente estinte (Hello Kitty, in questo frame sarebbe già defunta). Ma la topologia ad invarianza di scala e la natura indipendente della soglia (*threshold-free*) le concedono diffusione e persistenza. E la pirateria paradossalmente produce benefici, inducendo i designer ad un più rapido turnover e dunque all'ampliamento del database in una sorta di coda lunga[25] delle tendenze (definita come l'adozione di un set di tratti in un processo esogeno[26]). Nel momento in cui il disegno è copiato e usa un disegno derivato, diventa chiaramente acquistabile in maniera più massiccia e pervasiva, facendo allontanare gli *early adopters* e inaugurando un nuovo ciclo.

Anchoring

Il processo di copiatura consente di accrescere i livelli di coerenza, rende possibile l'ancoraggio delle nuove stagioni ad un numero limitato di disegni/temi re-interpretabili che in poco tempo diventano tendenze *full-blown* (tagli, colori, pattern e materiali). La cosiddetta "democratizzazione della moda", avvenuta nella metà del XX secolo ha modificato la fisionomia, inserendo nelle dinamiche *top-down* il sostanziale apporto di procedure *bottom-up*. In questo sistema sono consumati più beni rispetto a quelli che sarebbero consumati in un regime di alta protezione intellettuale, proprio perché il processo di copiatura indotto riduce lo status di esemplarità contribuendo ad un ricambio poco dannoso in termini economici. L'obsolescenza indotta e l'*anchoring* non hanno contribuito in maniera diretta a rendere debole il regime di protezione intellettuale ma l'esistenza di effetti ciclici causati da questi due fattori permettono alle industrie di detenere una stabile quota di mercato e di agire in maniera creativa e innovativa nonostante la consuetudine della libera appropriazione. L'esistenza di tendenze è già di per sé il risultato di una pervasiva azione di copiatura da un set di invarianti che si muovono in diversi contesti. La pirateria è dunque un paradosso o un paradigma[27]? Un'analisi sull'importanza di tenere o meno un alto regime di *Ip* in industrie come il cinema e la musica deve considerare un più ampio background in cui la bassa protezione intellettuale[28] fa comunque persistere l'innovazione. Affermare che la pirateria sia paradossalmente benefica per un settore a prima vista basato sull'idea di abito-status e indumento posizionale può sembrare azzardato. Però, forse funziona.

Assemblaggio

La strada, il luogo fisico e metaforico in cui prendevano vita gusti e abitudini ha lasciato il posto, nell'epoca dell'iperconsumo consapevole, allo spostamento, re-interpretazione e falsificazione sul web e sui social media in cui la creatività subisce dei processi di ridefinizione[29] influenzata dai fenomeni connessi ai media digitali. Anche l'abito e lo stile (e per estensione, la moda tutta) entrano nel processo di estendibilità permanente e nel nuovo processo di diffusione e creazione attraverso procedure di *mash-up*. E dunque il processo di rielaborazione si pone in un nuovo orizzonte di fruizione in cui la relazione fra i meccanismi dell'industria culturale, lo spettacolo e le dinamiche di diffusione e consumo si basano sulle dinamiche evolutive della rete, sull'evoluzione definita dalla cultura convergente[30]. In un sistema di diffusione orizzontale, partecipativo, reticolare e personalizzato, i disegni, le tendenze sono anch'esse sottoposte a procedure di serializzazione e diventano dei processi. Gli anni zero, segnati dal paradigma dello *user generated content* e del *media sharing*, suggeriscono nuovi modelli di consumo e modificano quelli che una volta erano testi (l'abito come porzione di realtà significante) in oggetti che si usano, con manipolazioni inedite, sovrapposizioni ed espansioni in un contesto mediale molto più ampio. I principali pacchetti di senso (informazioni stratificate tra serialità, cinema e moda) circolano in Rete e assumono caratteristiche tipiche della rete (il personaggio "nodo", la celebrity che si diffonde in maniera memetica, l'oggetto nodo che si diffonde e lo puoi virtualmente regalare sui social network). Le distinzioni tra i diversi momenti di fruizione (la serie, i servizi di moda, gli abiti, le collezioni, le pubblicità) si confondono a favore di un continuum di visione/manipolazione/remix che alimenta la circolazione di alcuni tratti dell'universo seriale e stilistico di riferimento. Un numero altissimo di magazine, blog e discussioni sui social network aiutano alla migliore falsificazione di alcuni particolari look e la circolazione virale, la degradazione e/o l'accrescimento del riferimento vestimentario avvengono all'interno di un ambiente mediale che integra remix, aggiornamento continuo[31] e il fattore della socializzazione in cui gli stili diventano simboli (*token*) usati per far proseguire conversazioni e usi, una funzione più importante del loro stesso significato originale[32].

Gossip Girl

Remuneratività

L'esposizione del paradosso della pirateria ci ha condotto ad una consapevolezza della creazione per assemblaggio e rivolgere lo sguardo alla serialità televisiva in cui questi stili si propagano, potrà essere utile per la definizione di nuovi scenari. Se la remunerazione avviene attraverso qualcosa che è nel flusso del programma e non più nel break pubblicitario che nel momento dell'*upload* puntualmente viene tagliato, cosa si evince? Una definizione grossolana di visibilità che però nasconde un significativo cambiamento dell'assetto e può far parlare di guadagno anche all'interno della pirateria spostando l'asse sulle procedure di *placement*. Il *teen-drama Gossip Girl* (TheCW), modello di diffusione in una rete molto complessa, è da considerare da un'angolazione nuova: quello della circolazione delle informazioni sugli stili e sulle mode dei protagonisti (l'influsso si vede anche nei social network come Weardrobe.com e Chictopia.com o Lookbook.nu). L'espansione dello show oltre i confini dell'episodio, lo trasforma in una costellazione[33] costituita dai siti Internet, dai magazine che usano i personaggi come testimonial e usano procedure di *brand-stretching*, in una sorta di merchandising esteso che allarga lo spazio di fruizione. Si prenda un outfit del personaggio Blair Waldorf[34]. Il sito ufficiale riporta l'indicazione del-

ventassero elementi fondanti della cultura nera americana[8], fino agli anni Settanta, quando l'ambiente culturale afroamericano si scinde in due, prendendo direzioni diverse che si affiancano e tuttora convivono, come due anime del popolo nero.
Da una parte, in particolare tra i giovani dei ghetti, si verifica una forma di rifiuto della propria tradizione: in breve, viene fatta *tabula rasa* del proprio passato, proponendo nuovi modelli di riferimento più vicini a loro e dunque più familiari, quali lo sfruttatore e il gangster, figure "mitiche" la cui ricchezza ostentata e posizione sociale apparentemente affermata (ma solo nel contesto chiuso del ghetto), diventano nuovi paradigmi di un benessere materiale alla portata di tutti, dove la violenza e la prevaricazione fungono da veicoli per raggiungere tale condizione, concetti espressi appieno nel cinema di *blaxploitation*[9] o nella "mitologia" dell'attuale gangsta' rap[10].
A questa forma di auto-alienazione sociale, di chiusura in stereotipi e modelli negativi, si oppone la visione dei nuovi intellettuali neri, per la maggioranza usciti dalle università americane, giovani che propongono una ripresa e attualizzazione della cultura tradizionale, ponendosi dunque come ponte ideale tra il vecchio e il nuovo, con l'obiettivo di portare in luce un modello di afroamericano nettamente diverso da quello ghettizzato, che esprima appieno l'orgoglio di appartenere alla propria razza, mettendone a fuoco problematiche e questioni per riflettere e far riflettere su cosa significhi essere neri nella vita sociale contemporanea[11].
Su questa linea si indirizza, nei primi anni Ottanta, il movimento cinematografico indipendente del New Black Cinema, un gruppo di registi che attraverso film di stampo politico-sociale, affrontano le tematiche suddette[12].
È tra questi autori che emerge, nel 1986, una delle figure più carismatiche della cultura (afro)americana contemporanea, Spike Lee, autore provocatorio, eclettico e innovatore, l'unico in grado di sfruttare i circuiti di distribuzione delle Major, pur riuscendo a mantenere una forte autonomia creativa e contenutistica.
In questo modo il regista porta il suo primo lungometraggio *Lola Darling* (*She's Gotta Have It*, 1986) all'attenzione del grande pubblico, suscitandone l'interesse e il favore della critica, realizzando un film nero di grande successo anche per i bianchi, legato sì alla realtà di una minoranza (rappresentata comunque in modo onesto e sincero), veicolo però di messaggi e valori universali, che scuotono le coscienze sociali e civili della comunità statunitense nel suo complesso, mettendone in discussione concezioni e atteggiamenti semplicistici e passivi, visti come cause primarie dei contrasti che ancora minano i già difficili rapporti tra le parti.
Lee si è da sempre dimostrato acuto osservatore della società americana e in particolare quella nera, di cui espone senza ipocrisie, vizi e virtù, pregi e difetti, ma soprattutto limiti e condizionamenti culturali che ne ostacolano il progresso e l'emancipazione da quello stato di auto-emarginazione che certe concezioni vittimistiche tendono a mantenere[13].
Ma l'autore si è fatto da subito anche sostenitore di una personale *american way of life*, offrendo modelli e riferimenti non solo per la propria comunità, ma, più in generale, per quella statunitense nel suo complesso, esempi di come sia possibile pensare ed essere *anche* "diversi" da ciò che una maggioranza, ancora testardamente condizionata da pregiudizi e stereotipi, mantiene come riferimenti estetici, fisicobiologici e culturali, facendo così della propria alterità non un elemento disturbante né di separazione, bensì di arricchimento all'interno dello spazio comunitario della Nazione. A tale visione tendono i suoi personaggi, mai totalmente rappresentativi, contraddistinti come sono dai propri limiti, dai propri difetti e dai rispettivi tratti peculiari, da precisi caratteri e stili di vita in cui lo spettatore può riconoscersi e, a volte, anche identificarsi.
Grande rilevanza assumono, in questo contesto, la coscienza e la conoscenza della propria storia e cultura, individuale e collettiva (nel caso specifico gli aspetti che hanno segnato il rapporto tra bianchi e neri[14]), viste come veri e unici mezzi di crescita e maturazione morale e intellettuale, princìpi questi espressi, nei suoi film, non solo a livello tematico[15], ma anche e soprattutto a livello iconografico-concettuale. Ogni sua opera è infatti disseminata di rimandi alla propria cultura, attraverso un'applicazione cinematografica del *Signifyin'* e del *double talk*, in un accurato gioco stratificato di richiami e allusioni, pensato e costruito di volta in volta per essere recepito dallo spettatore secondo le proprie competenze in materia, senza mai però condizionare o ostacolare la fruizione del testo.
Il profilmico leeiano diventa quindi una sorta di testo aggiuntivo, un discorso parallelo a quello del film stesso, che ne arricchisce il contenuto offrendo ulteriori approfondimenti e spunti di riflessione, come in *Fa' la cosa giusta* (*Do the Right Thing*, 1989), dove, ad esempio, un caso di *unmotivated Signifyin'* può essere individuato nella maglietta indossata da Mookie, il garzone nero della pizzeria dell'italoamericano Sal e dei suoi figli.

Bamboozled

Quella del giovane è una t-shirt sportiva di Jackie Robinson, primo afroamericano, nel 1947, a entrare in una squadra di baseball bianca, i Dodgers. Oltre a "venerare" il giocatore (la stessa funzione del *wall of fame* italoamericano nel locale dove lavora, ma espressa in maniera molto più sottile e implicita), l'indossare quell'indumento sottolinea un'identificazione del ragazzo col suo idolo, riconoscendo nello sportivo la medesima condizione di "unicità" razziale – l'essere l'unico nero in una comunità già ben consolidata (la squadra come la pizzeria a gestione famigliare) – nonché il medesimo ruolo sociale, facendo di sé una sorta di *trait d'union* tra i neri e i bianchi del quartiere[16].
Se poi si considera che il personaggio è interpretato dal regista stesso, tutto si arricchisce di significati ulteriori, passando dal *Signifyin'* al *double talk*, a simboleggiare la considerazione che l'autore ha del proprio ruolo all'interno della comunità nera, in relazione alla posizione raggiunta nei confronti delle grandi Major hollywoodiane, idea evidenziata anche dall'uso della musica e, in particolare, nell'uso che se ne fa nei titoli di testa. In apertura, il sonoro del logo Universal è coperto dall'assolo di sax di *Lift Every Voice and Sing* (inno afroamericano scritto e musicato dai fratelli Johnson nel 1900), che sfuma nell'aggressiva *Fight the Power* dei Public Enemy. L'associazione dei due brani viene quindi a marcare un legame tra passato e presente, nell'intento di portare avanti la causa nera, trovando, nel "qui e ora" del brano rap, l'ideale risoluzione all'annosa questione.
Un altro esempio, forse uno degli impieghi più significativi da parte di Lee del *double talk*, può essere rintracciato in uno dei fatti di cronaca legati a scontri razziali a cui si ispira il film[17]. Più volte viene inquadrato il graffito TAWANA TOLD THE TRUTH: apparentemente si presenta come un elemento decorativo di uno spazio urbano condiviso e vissuto pubblicamente; rimanda invece a un fatto di cronaca avvenuto nel 1988, che vede come protagonista Tawana Brawley, giovane afroamericana presunta vittima di rapimento e stupro per mano di alcuni uomini[18]. Nonostante la constatata infondatezza delle accuse della giovane, il regista, ignorando tali prove, decide di inserire quella scritta nel suo film, sostenendo si tratti di un semplice elemento di sfondo facile da trovare sui muri di un quartiere in prevalenza nero nel 1989.
Ora, escludendo la reale posizione di Lee sull'argomento, questo esempio, insieme agli altri riportati, resta una delle più efficaci dimostrazioni del particolare uso che l'autore fa delle pratiche in oggetto, arricchendo il film di significati ulteriori in maniera silenziosa, ma comunque efficace.
Spaziando nell'opera leeiana, si trovano altri casi molto interessanti di tali costruzioni di senso in *Girl 6 - Sesso in linea* (*Girl 6*, 1996), in particolare nelle tre "visioni" della protagonista Judy quando, fantasticando sul suo futuro, si vede vestire i panni rispettivamente di Carmen Jones nell'omonimo film di Otto Preminger (1954), di un'eroina in stile *blaxploitation* e della giovane figlia dei *Jefferson* (sit-com cult della televisione americana, CBS, 1975-85).
Le tre scene, se a uno sguardo superficiale paiono tre citazioni, o meglio, rivisitazioni di "classici" della cultura audiovisiva nera, osservati più in profondità, assumono significati ben diversi. Come nel *motivated Signifyin'*, le interpretazioni delle parti (le cui recitazioni risultano evidentemente esasperate ri-

spetto alle originali), mettono in risalto una visione critica espressa dal regista nei confronti di Judy e del suo lavoro all'interno del call-center erotico. Carmen Jones è una donna consapevole di sé, che utilizza il proprio fascino e il proprio corpo per ottenere ciò che vuole; la scena esprime la sensazione con cui Judy si avvicina al nuovo impiego, un misto di trasgressione e autonomia, così come la protagonista del film di Preminger vive e gestisce la sua vita, senza farsi condizionare dalla gelosia del suo uomo.

La parte in chiave *blaxploitation* simboleggia, invece, la raggiunta consapevolezza del proprio ruolo e di come questo possa portare la ragazza a raggiungere i suoi sogni di diventare una grande attrice: il passaggio è proprio espresso nell'immedesimazione in una figura antieroica, ma combattiva e determinata, tipica immagine della superdonna di quel cinema[19].

Infine, nel terzo ruolo, l'ingenuità della giovane Jefferson – che le impedisce di capire le frasi a doppio senso pronunciatele al telefono da un misterioso interlocutore, facendo così scattare il meccanismo di ilarità nello spettatore – in Judy è ormai persa da tempo, resta un ricordo, come quando, da bambina, guardava il programma alla televisione. In questa parte del film, la ragazza è sempre più convinta e presa dalla sua attività, tanto dall'essersi attivata una linea telefonica riservata a casa, da cui poter lavorare più comodamente, chiudendosi in un universo di perversioni e fantasie, sue e dei suoi clienti, sempre più spinte e forti.

I ruoli immaginari della giovane, assumono dunque un carattere negativo, di critica anche e soprattutto nei confronti dei testi di origine, il cui riferimento mette in risalto la negatività di fondo delle tre figure e dei significati che esse rappresentano.

Carmen Jones è profondamente disinibita, tanto da far perdere la testa a due uomini (uno dei quali, mosso da folle gelosia, finirà per ucciderla), ma è anche mulatta. Ed è soprattutto questo fattore genetico a indicare la duplicità e negatività di fondo che caratterizza il personaggio e i suoi comportamenti, facendone una persona per cui il dramma dell'accettazione di un sangue misto diventa ancora più forte ed esasperato, dolorosa condizione in cui "la bellezza della protagonista [come la sua fortuna è] garantita dalla goccia di sangue bianco del suo patrimonio genetico, là dove sarà la 'macchia' di quello nero a segnarne la degradazione e il destino tragico"[20]. L'eroina della *blaxploitation* assume un valore negativo, trasferendo al femminile quegli stessi tratti negativi che caratterizzavano le controparti maschili, protagonisti delle pellicole coeve, mentre *I Jefferson* è sì la prima sit-com nera americana[21], ma la famiglia protagonista di questa serie incarna ancora il classico stereotipo di nucleo famigliare borghese nero, tutta mossette e simpatia, per cui ogni difficoltà può essere superata con una semplice paternale, un abbraccio o un sorriso. Questo *cliché* si fa dunque dimostrazione di come la tradizione bianca, cinematografica prima e televisiva dopo, abbia sempre considerato un tipo preciso di afroamericano, "educato, intelligente, ben vestito, di buone maniere e dal buon inglese, privo di eredità di ghetti di alcun genere [...], portatore di valori e della virtù di una borghesia urbana in continuo rinnovamento"[22], caratteri che ne fanno una sorta di doppio (perché dagli atteggiamenti uguali a quelli di un bianco) opposto (perché nero), trovando un connubio politicamente corretto tra il trattamento di tematiche "spinose" e una rappresentazione "accettabile" delle stesse[23].

Pare a questo punto evidente che l'intento di Spike Lee, non sia solo puramente citazionistico, bensì di fare della citazione stessa un veicolo di critica nei confronti dei testi d'origine, di cui l'esasperazione di specifici tratti mostra, in maniera ancora più evidente, l'oggetto della critica.

Ma in tutta la produzione del regista nero, il film che certamente esprime al meglio la funzione del *Signifyin'* è *Bamboozled* (2000), in cui tale pratica si fa elemento essenziale, struttura portante del film, ma anche dell'universo diegetico da esso narrato. È infatti sul meccanismo del *motivated Signifiyin'* che il protagonista Delacroix costruisce il suo spettacolo televisivo, quando il suo capo, stufo dei soliti progetti che gli sono proposti, politicamente corretti, ambientati nella classe media afroamericana, lo incarica di trovare un'idea veramente originale che attiri il pubblico nero. Delacroix si fa avanti con uno spettacolo a sfondo razzista, talmente offensivo che dimostrerà (almeno secondo il suo progetto) il suo punto di vista, e cioè che i dirigenti della rete concepiscano i neri ancora come buffoni. Ciò lo porterebbe a una duplice vittoria, "quella sull'industria *all white* [...] che attraverso lo stereotipo del nero sciocco, imbranato e asservito [...] ha umiliato [...] gli afroamericani; [e quella] più mirata a scuotere le coscienze del pubblico nero [e non solo]"[24].

Da qui nasce l'idea di *Mantan: The New Millennium Minstrel Show*, uno spettacolo che riproponendo ambienti, personaggi e situazioni tipiche degli spettacoli razzisti in voga nell'Ottocento, lanci una feroce critica al sistema e, nello specifico, alla rete per cui lavora, smascherando la falsa ipocrisia dell'industria d'intrattenimento americana contemporanea.

La forza del progetto sta nell'impiegare, nella più disumanizzante espressione dei *minstrels*[25], solo attori neri in *blackface*. Questo dovrebbe, secondo l'ideatore del programma, far cambiare di senso lo spettacolo: attraverso battute razziste pronunciate da rappresentati della parte "offesa", un significato inaccettabile si fa critica, cambia di valenza, assumendo, appunto, la funzione di satira e, di conseguenza, di critica.

Che poi il programma prenda una direzione opposta rispetto all'intento iniziale è un'altra questione. Quel che preme mettere in risalto è come Lee ancora una volta applichi pratiche tradizionali della cultura nera americana come il *Signifyin'* e il *double talk*, vere e proprie costanti del suo cinema, nonché della sua concezione dell'afroamericanicità contemporanea, un'identità che guardi al presente senza però dimenticare il proprio passato, ma facendone, invece, fonte di arricchimento e di progresso per il futuro.

I casi qui riportati non sono che alcuni esempi; molti altri ne possono essere individuati negli stessi come negli altri film del regista. Un invito rivolto allo spettatore a leggere le immagini, e dunque anche le cose, sempre più in profondità di come vengono (apparentemente) presentate.

Lapo Gresleri

Note

1. Maria Giulia Fabi, *America nera: la cultura afroamericana*, Roma, Carocci, 2002, p. 22. I casi di ribellione o di mancato rispetto della propria posizione e di quella del padrone o dei suoi ordini venivano sempre puniti, con violenze fisiche di vario tipo e, in alcuni casi, anche con la morte, atti intimidatori che fungevano da monito e deterrente verso gli altri schiavi, rischi che potevano ovviamente essere corsi anche in caso di fuga, a cui si aggiungeva il pericolo di essere catturati nuovamente e fatti schiavi da un altro padrone, come ricorda l'autobiografia di Frederick Douglas, *Narrative of the Life of Frederick Douglas, an American Slave*, Charlottesville-Cleveland, Electronic Text Center of the Alderman Library University of Virginia/OverDrive, 2000 e in generale gli autori di *slave narratives* (Jacobs, Brown, Vassa, ecc.), prima forma di testimonianza scritta della popolazione afroamericana.
2. Alessandro Portelli, *Bianchi e neri nella letteratura americana - La dialettica dell'identità*, Bari, De Donato Editore, 1977, p. 53.
3. *Ivi*, p. 76.
4. *Ivi*, pp. 53-54.
5. *Ivi*, p. 22.
6. Si vedano, in approfondimento di quanto detto, i saggi di Franco Minganti, "Sperichil. Canto di libertà e di oppressione. Canto di morte" e "Signifyin'. Sulle voci e i sassofoni di certe pratiche della musica afroamericana", in Id., *Xroads. Letteratura, jazz, immaginario*, Imola, Bacchilega Editore, 1994, pp. 47-75 e 98-121; si veda inoltre M.G. Fabi, *op. cit.*, pp. 12-14.
7. Henry Louis Gates jr., *The Signifying Monkey. A Theory of African-American Literary Criticism*, New York, Oxford University Press, 1988.
8. Ad esempio si pensi, in campo musicale, e in particolare nel jazz e nel blues, alle svariate interpretazioni di uno stesso brano, con variazioni anche minime di ritmo, lirica o strumentazione, piccoli particolari che possono assumere diversi significati in base al rapporto che instaurano con l'originale, venendolo ad arricchire di nuovo pathos (filtrato attraverso la sensibilità dell'interprete) oppure venendone a modificare sostanzialmente la struttura e, di conseguenza il contenuto: "basta variare anche solo il tono della voce [...], oppure inserire trombe ironiche e provocatorie [...] per stravolgere il senso di parole originali che restano comunque in filigrana, assenti, ma cantabili, ugualmente presenti nella memoria collettiva". F. Minganti, "Signifyin'. Sulle voci e i sassofoni di certe pratiche della musica afroamericana", cit., p. 104.

Fa' la cosa giusta

riferimenti ad altri testi mediali mediante appropriazione visuale di simboli culturali costruisca network intertestuali capaci di dire qualcosa del retroterra culturale del giocatore. L'industria videoludica, per la natura digitale dei suoi prodotti, ha dovuto misurarsi sin dalla sua nascita e prima di altri con varie forme di appropriazione indicate a volte come forme di pirateria, altre volte come forma di produzione regolamentata. In questo senso, è ancora più utile il contributo di Thom Apperley[9] che ricostruisce le connessioni e le tensioni tra mondi virtuali e riferimenti culturali analizzando la natura del codice stesso. Secondo Apperley, le azioni di appropriazione e costruzione di collegamenti intermediali e intertestuali generano un legame "risonante" (o "dissonante") con il mondo reale attraverso la configurazione e riconfigurazione del mondo virtuale e del suo codice (*configurative resonance*)[10]:

> [il fenomeno della risonanza] avviene in numerose situazioni, per esempio quando il giocatore configura il proprio avatar in modo tale da creare collegamenti con altri mondi finzionali [...] generando traiettorie alternative [...]. In questi casi, il ritmo del gioco non solo si armonizza al quotidiano, ma stabilisce un significato contestuale che parla dell'esperienza di vita dei giocatori.

Il concetto sostanziale prescinde dall'idea esclusiva del codice come gabbia in cui è costretta l'esperienza di gioco. Infatti, la relazione che nasce da un insieme discreto di regole (codice) fa i conti con quanto apporta il giocatore e sposta la questione dell'interazione dalla singolarità del codice binario a un rapporto che si gioca oltre di esso. Richiamando Bruno Latour[11], Apperley sostiene che ogni gioco è terreno di scontro tra adattamento e pulsioni: il codice trasmette una data impronta culturale cui in parte il giocatore si adatta, ma contemporaneamente lascia spazio allo stesso per appagare le sue pulsioni personali proprio rompendo il normale loop che si genera tra software e giocatore per introdurre in questa relazione altri elementi normalmente esclusi (corpi, hardware, spazi, socialità del gioco, ricezione culturale dell'attività ludica): è dalla lettura di questi elementi che si ricava un ritratto esaustivo degli equilibri in gioco e dei significati negoziati[12].

La violazione del diritto d'autore come atto creativo di riscrittura culturale

La cultura orale e quella scritta (come questo stesso testo testimonia) si sono sempre basate sull'appropriazione e il riutilizzo di elementi "altrui" per raccontare, supportare, condividere esperienze e conoscenze. Lawrence Lessig[13] fornisce una lucida analisi di quanto avviene oggi: il panorama culturale, grazie a Internet e al digitale, è sensibilmente cambiato. Lessig parla di cultura Read Only (RO) indicando la produzione inaccessibile alle pratiche di appropriazione diretta (o comunque tutelata dal diritto d'autore) che contrappone alla cultura Read/Write (RW o *permission culture*). Come gli studi culturali anglosassoni hanno dimostrato, ci sono sempre state forme di appropriazione e riscritture di senso, per cui una vera contrapposizione non esiste se non nell'idea di produzione culturale tipica dell'industria dei media. Tuttavia è con l'avvento della tecnologia digitale che questi oggetti sono diventati davvero disponibili poiché accessibili sono anche gli strumenti per produrli. Se nella cultura orale o scritta il piano di ridefinizione avveniva su un unico livello (una frase all'interno di un periodo), oggi quella che abbiamo indicato come rimodulazione può benissimo chiamarsi remix: appropriazione e riutilizzo agiscono su più livelli creando traiettorie, anzi, prodotti del tutto nuovi partendo dall'esistente. Perciò, se l'appropriazione degli oggetti RO da parte delle forme culturali orali e scritte non è mai stata un problema e non lo è oggi (dalle citazioni di libri negli articoli al fischiettare una canzone in strada), sembra invece esserlo diventato per i media poiché i prodotti RO dai costi di produzione esorbitanti (dischi, film, videogame, musica) possono essere "saccheggiati" e riutilizzati a costo zero (e ben più grave, senza produrre ricavi per l'industria).

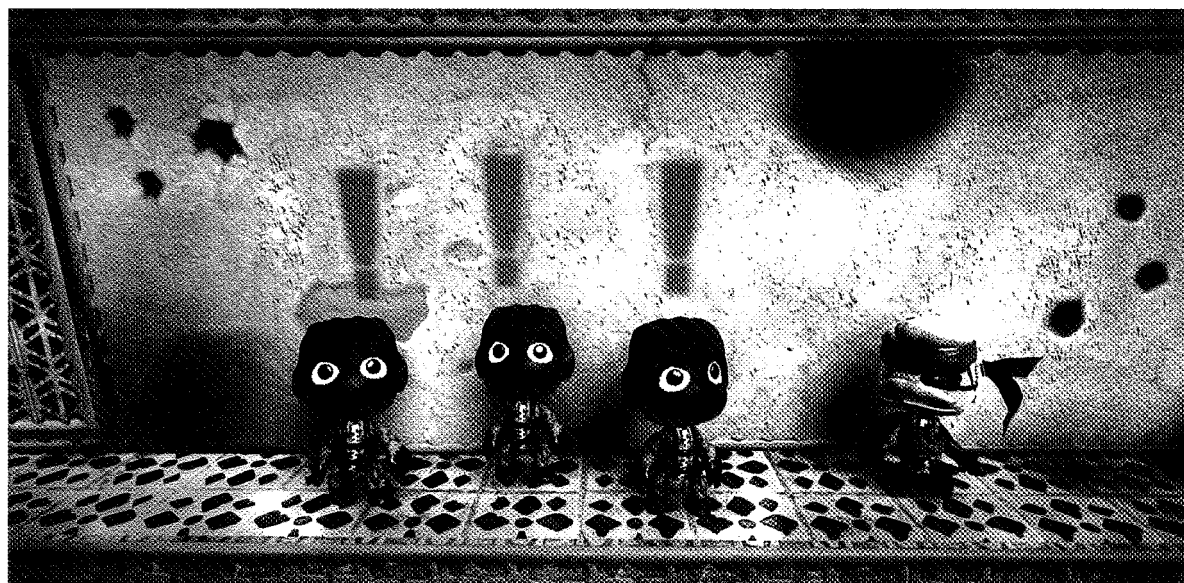
Se si tiene conto dell'impatto e della diffusione dei media – che Lessig considera come il vernacolare medievale cui era demandata la trasmissione della cultura tra le masse non dotte – si comprende perché oggi sia l'ambiente mediale il bacino da cui la produzione culturale attinge per ricrearsi. A questo punto, si può provare a dipanare un ultimo quesito. Nel botta e risposta tra Sony e giocatori di cui sopra, viene invocato un diritto alla citazione, al tributo, al remake, perché figlio di una prassi che è vecchia quanto l'uomo. Riprendendo ancora Lessig, "[...] perché i remixer non creano dei propri contenuti? Perché è tanto importante prendere un beat di batteria dei Beatles o un'immagine di Warhol?"[14]. La differenza sta non tanto nel contenuto di questi frammenti, ma nei riferimenti che si portano dietro quanto "testi originali", diventano pattern con cui comporre nuovi oggetti[15]:

> [questi oggetti] si caricano di un significato emotivo per le persone [...] Quando senti le quattro note di *Revolution* dei Beatles, per te significano subito qualcosa. Quando metti insieme questi simboli con qualcosa di nuovo, si crea qualcosa di mai esistito prima.

L'appropriazione fuorilegge diventa un vero atto di riscrittura culturare in cui cultura diventa "ciò che fai" con i significati e gli oggetti culturali smettono di essere "qualcosa da comprare" per diventare "qualcosa da usare per dire altro". Che è quello che poi avviene in *LittleBigPlanet*. Con tutto questo, chi combatte la pirateria non si è ancora confrontato.

Giovanni Caruso

Note

1. Cfr. David Radd, "Gaming 3.0 – Sony's Phil Harrison explains the PS3 virtual community, Home", *Businessweek.com*, 9 marzo 2007, http://www.businessweek.com/innovate/content/mar2007/id20070309_764852.htm.
2. Un gioco in stile Super Mario in cui i giocatori saltano da una piattaforma all'altra evitando trappole, nemici e risolvono piccoli rompicapi per arrivare alla fine.
3. Tra i livelli creati con la beta del secondo episodio c'è persino una GUI di Windows XP con il browser Explorer funzionant http://www.youtube.com/watch?v=zQxngCm5BtU.
4. James Newwan, *Playing with Videogames*, Routledge, London & New York, 2008, p. 171 (traduzione mia).
5. EULA (o accordo di licenza con l'utente finale) è il contratto tra il fornitore di un programma software e l'utente finale. Comprende la concessione di licenza, le limitazioni d'uso, la limitazione di garanzia, la limitazione di responsabilità, le restrizioni all'esportazione. Cfr. http://it.wikipedia.org/wiki/EULA.
6. http://forums.littlebigworkshop.com/t5/General-Discussion/Moderation-of-LittleBigPlanet-update-November-28th/td-p/3940.
7. Cfr. J. Newman, *op. cit.*, p. 172.
8. *Ivi*, p. 171.
9. Cfr. Thomas Apperly, *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to Global*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2010.
10. *Ivi*, p. 135 (traduzione mia).
11. Cfr Bruno Latour, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory Management*, Oxford University Press, USA, 2005.
12. Secondo Apperley la risonanza è uno degli esempi possibili di *counterplay*. Tra i casi citati, quello più interessante vede l'inserimento in *The Sims 2* di un personaggio vestito da supporter del presidente Chavez da parte di un giocatore venezuelano. Apperley sostiene che in questo caso l'universo del gioco perda la sua neutrale innocenza per risuonare in armonia con la realtà del luogo con un atto che è politico.
13. Cfr. Lawrence Lessig, *Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, Bloomsburry Academic, London, 2008.
14. *Ivi*, p. 74 (traduzione mia).
15. *Ivi*, p. 75 (traduzione mia).

LittleBigPlanet

Audiovisual Contents leaking: potenzialità di marketing e distribuzione

Per *leak* si intende in genere una crepa, una debolezza, una falla che lascia trapelare, contenuti o informazioni, e che può essere sfruttata in modo vantaggioso da avversari e competitors. Nel gergo del poker, ad esempio, il *leak* indica espressamente delle carenze tecniche che ciascun giocatore può usare a proprio vantaggio o correggere se lo riguardano personalmente. Il 2010 è stato l'anno di Wikileaks, l'anno in cui tutto il mondo ha avuto un esempio concreto di questa pratica ed ha acquisito familiarità con tale terminologia.
In verità, nel mondo degli audiovisivi, il *leaking* rappresenta una costante osservata ormai da anni e cresciuta praticamente in modo parallelo alla diffusione delle attività di *content sharing, peer to peer* e download online. In tal caso quando parliamo di "film leak" o di "show leak" facciamo riferimento al fatto che interi pilot, puntate, film o parti di essi finiscono con il circolare online prima della loro uscita nei cinema o della prevista programmazione televisiva. La casistica legata a questo genere di azioni è piuttosto varia.
Già nel giugno 2007 la Weinstein Company aveva annunciato[1] di voler anticipare di una settimana l'uscita di *Sicko* (Michael Moore, 2006), slittata così dal 29 al 22 di quel mese. Venne stabilito di proiettare la *première* su un solo schermo presso l'AMC Loews Lincoln Square theater a New York. La giustificazione di questa scelta fu quella di voler accontentare i fan del celebre documentarista ma la domanda che in molti posero a Gary Faber, vice presidente esecutivo e direttore marketing di Weinstein, fu solo una: sulla decisione aveva forse pesato il fatto che il film fosse finito su Internet già da qualche tempo? Nonostante Faber si fosse affrettato a spiegare che non vi era alcuna correlazione tra i due eventi, blog e giornali si erano già fatti un'idea dell'accaduto, constatando se non altro che il numero di visualizzazioni su YouTube e Google Video era salito oltre il migliaio in pochissimo tempo. D'altra parte, come osservato dall'Hollywood Reporter, si trattava di un file di alta qualità, evidentemente ottenuto per copia diretta dall'originale. La domanda giusta da porsi diventava dunque: chi ne avrebbe beneficiato[2]? Non si trattava forse di promozione "gratuita" intorno al film, dal momento che la sua diffusione online aveva generato un *buzz*[3] non indifferente?
Neanche un mese dopo, TorrentFreak[4] dà una notizia apparentemente sconcertante: numerose serie TV pronte per la stagione autunnale erano finite su BitTorrent tra i mesi di giugno e luglio. In alcuni casi si trattava di un "peccato" recidivo: *Weeds*, già prima del lancio della seconda stagione nel 2006 era finito online e la stessa sorte toccava ora alla *season première* della terza stagione, peraltro con positivo stupore di Jenji Kohan. La creatrice della serie, infatti, ha sempre dichiarato di essere ben consapevole del fatto che Showtime[5] ha comunque un pubblico numericamente limitato rispetto al Web. In altri casi – come per *The Sarah Connor Chronicles, Pushing Daisies, Californication, Reaper*, e *Chuck* – si è trattato addirittura di vere e proprie *première* dal momento che le serie erano alla loro prima stagione. Inoltre il caso di *The Sarah Connor Chronicles* è eclatante dal momento che la serie sarebbe andata in onda addirittura all'inizio del 2008, quindi parecchi mesi dopo la sua diffusione online. Rimasero "colpiti" da questa ondata di *leaks* anche *Brotherhood* e *Dexter*, entrambi alle soglie del lancio della seconda stagione. A questi si aggiunga il *leak* dei primi episodi della sesta stagione di *24*. L'ovvia conseguenza della circolazione online di questi contenuti fu un'alta percentuale di download ma anche la diffusione di un elevato numero di recensioni non ufficiali delle preview, quindi – ancora una volta - di conseguente *buzz* online.
Un anno dopo, nel 2008, si ripete la stessa vicenda: già in gennaio la seconda stagione di *Jericho* finisce su BitTorrent e pochi mesi dopo, in giugno, è la volta di *Stargate Atlantis, True Blood, Life on Mars, Do Not Disturb, Fringe* e *Leverage*. Come se non bastasse, i primi quattro entrano nella classifica dei 10 show più scaricati tra il 15 e il 22 giugno[6].
In altre parole, ad un certo punto parve consolidarsi una pratica di *leaking* che diventava man mano una costante nelle modalità di diffusione delle serie TV. A che scopo? A volte gli "interventi" sono evidenti: il pre-air pilot di *Fringe*, ad esempio, presentava delle musiche differenti rispetto a quelle poi utilizzate nel primo episodio andato regolarmente in onda. Se tale osservazione può sembrare il frutto di un evento casuale (spesso il pre-air è un prodotto incompleto), diviene però significativa se si considera che tale modifica era auspicata a gran voce dai fan, che conoscevano già le doti e le note di Michael Giacchino, che aveva collaborato tra l'altro anche alla precedente creazione di J.J. Abrams: *Lost*. Dobbiamo infatti tenere conto del fatto che i forum dei fan e gli stessi spazi per i commenti che accompagnano le pagine Web che ospitano le risorse per i torrent costituiscono un terreno di indagine sui gusti delle audience e di raccolta dei loro feedback che ha un costo praticamente nullo per i produttori di audiovisivi.
Non solo, ma per *Fringe*, così come per altre serie, si tratta di pre-air di elevata qualità audio-video, tale che non può trattarsi che di copie derivate da un master originale. L'ipotesi dell'attività eseguita dall'interno sembra dunque quella più probabile. Quando addirittura non venga direttamente confermata, come nel caso del dipendente di Warner Brothers Television che ha ammesso[7] di aver contribuito alla diffusione del pre-air di *Pushing Daisies*. La motivazione della sua azione era quella di credere fortemente nella serie, tanto da voler fare qualunque cosa pur di aiutarne la promozione. In quest'ottica dunque l'immissione in un canale con un elevato numero di utenti che, a loro volta, diventano vettori di diffusione risulta essere una scelta più che ragionevole. Ma illegale.
In realtà, tra la fine del 2008 ed il 2010 vi sono stati pochissimi *leaks*. Ancora una volta è stato *Weeds* al centro della scena: il primo episodio della sesta stagione era disponibile già ad inizio agosto 2010, circa due settimane prima della messa in onda ufficiale.
In ottobre è la volta di *The Walking Dead*, serie di AMC ideata da Frank Darabont (già regista tra l'altro de *Le ali della libertà* nel 1994, elemento usato anche nelle locandine della serie per il posizionamento del regista nella mente delle audience e per richiamarne il celebre passato) e basata sull'omonimo *comics* scritto da Robert Kirkman ed illustrato da Charlie Adlard e Tony Moore. Il primo episodio della serie sarebbe andato in onda il 31 ottobre 2010, ma già dal 22 dello stesso mese era possibile scaricare online il pilot. La AMC, comunque, ha deciso di non rilasciare dichiarazioni sull'accaduto, mantenendo la programmazione prevista.

Californication

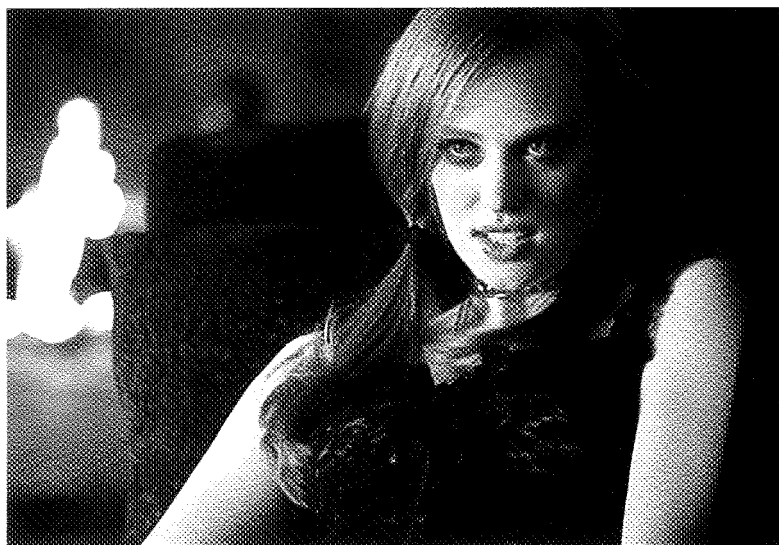
Jericho

Un atteggiamento completamente diverso da quello assunto dalla Warner Bros per il *leaking* dei primi 36 minuti dell'attesissimo *Harry Potter e i doni della morte - Parte 1*. Il torrent, disponibile dal 16 novembre, quindi ben tre giorni prima della *release* ufficiale, era in effetti un DVD screening ma di durata limitata, cosa piuttosto inusuale per un *preview leaking*. Secondo alcuni, tra cui TorrentFreak[8], la breve durata è da imputarsi al fatto che il *leaker* probabilmente aveva avuto la possibilità di vedere solo una parte del film. Si tratta di una procedura utilizzata spesso dagli studios per prevenire, come poi accaduto in questo caso, eventuali "furti". Immediata la risposta di Warner Bros che ha dichiarato[9] di voler rimuovere le fonti disponibili online e di voler perseguire i responsabili del gesto per violazione del copyright. L'atteggiamento di Warner Bros è significativo: tecnicamente si tratta di una violazione del diritto d'autore, ma l'anomalia – la breve durata – rispetto ad altri *leaking*, non è forse da considerarsi come un possibile incentivo per andare a vedere il film completo al cinema? La strategia delle *extended previews*, d'altra parte, è applicata sempre più di frequente: anteprime di pochi minuti vengono trasmesse in TV od online allo scopo di generare un effettivo *want-to-see* nelle potenziali audience. Ciò che muta, in questo caso, è la fonte della *release*: non i detentori dei diritti ma un anonimo ladro che ha inseminato la Rete con un contenuto che non gli appartiene.

Evidentemente dunque la questione dei *leaks* va ricondotta ad alcuni aspetti che riteniamo essenziale puntualizzare. Innanzitutto: si tratta di prodotti terminati o no? Se infatti è plausibilmente comprensibile la preoccupazione delle case di produzione e distribuzione in merito alla diffusione di materiali con montaggio ed altri elementi non ancora definitivi (come accaduto nel 2009 con *X-Men le origini: Wolverine*[10]), la violazione può comunque configurarsi come una fonte di vantaggio in termini di marketing. Non solo la correlazione tra minore affluenza di pubblico alle sale e *leak* non è dimostrabile, ma anzi è piuttosto verosimile che il *buzz* – sia esso negativo o positivo – generato online dalle discussioni, i commenti e le *pre-air unofficial reviews* costituiscano una potenzialità promozionale non indifferente. Tutti questi contenuti offrono inoltre un buon insieme di materiali per un'analisi del *sentiment* intorno alle proprie produzioni audiovisive. Tale monitoraggio, d'altra parte, risulterebbe meno costoso rispetto all'organizzazione delle *preview screenings* e dei focus groups, con relativo *targeting* (talora errato) del potenziale pubblico.

In secondo luogo, il poter disporre gratuitamente di un prodotto audiovisivo non implica necessariamente l'esclusione di altre forme di fruizione: è possibile che chi veda la serie TV o il film in anteprima ne fruisca poi anche attraverso i canali ufficiali e suggerisca quel prodotto ad amici e parenti. Potrebbe insomma verificarsi una dinamica del tipo *try-and-buy* che va ad associarsi, spesso, alla diffusione di una maggiore conoscenza di determinati prodotti che, normalmente, non sarebbero fruiti. Il poterne disporre gratuitamente, infatti, potrebbe spingere alcuni utenti a scaricare e visualizzare contenuti che non avrebbero mai pensato di vedere al cinema o in TV. In tal senso allora i *leaks* possono essere visti come veicolo di "conoscenza" e diffusione dell'*awareness* intorno a specifici prodotti.

Infine, va osservato che è possibile correlare, a nostro parere, la diminuzione dei *leaks* con un cambio di strategie promozionali e distributive da parte dei produttori. Se è vero che da anni ormai (pensiamo ad *Heroes*) alcuni pilot vengono spesso rilasciati gratuitamente su iTunes, è vero anche che un atteggiamento simile si osserva per i film. Tra il 2009 e il 2010 vi sono stati numerosi casi di "anteprime on demand" legate alla piattaforma Eventful per film come *Paranormal Activity* (Oren Pely, 2007) ed *Hot Tube Time Machine* (Steve Pink, 2010). In entrambi i casi il piano di distribuzione originariamente programmato è stato modificato ed ampliato basandosi sul successo delle previews richieste dalle stesse audience, con il notevole vantaggio, per i produttori, di aver goduto di una segmentazione del pubblico generata dal pubblico stesso e dunque più fedele (come poi hanno dimostrato gli inaspettatamente alti incassi di entrambe le pellicole) ai reali interessi del pubblico[11]. Si aggiunga anche che la diffusione di queste pratiche ha condotto da un lato ad un cambiamento della posizione dei fruitori, che sono diventati delle sorte di "utenti esercenti" (definizione che potremmo applicare loro anche in riferimento allo sharing *peer to peer* sebbene illegale), dall'altro ha creato una tribù di "pre-fan" dei film che ha generato attesa e notizia, soprattutto sul Web, nei confronti delle pellicole.

D'altra parte già dal 2006 numerose Major hanno stretto accordi con BitTorrent (che a gennaio 20011 ha festeggiato i 100 milioni di utenti attivi mensilmente[12]) per la distribuzione legale dei loro contenuti. Vi sono stati film, come *The Tunnel* ed *Ink*, che hanno raggiunto il successo proprio grazie a BitTorrent, giungendo ad essere classificati anche su IMDB[13].

True Blood

X-Men le origini: Wolverine

In conclusione, riteniamo dunque che il problema dei *leaks* vada ricondotto ad un più generale ripensamento dell'attuale assetto distributivo degli audiovisivi, che tenga conto delle mutate modalità di fruizione.

Probabilmente queste falle, queste mancanze ed errori che conducono ad una "perdita" di contenuti sono da considerarsi fisiologici in un ambiente in cui gli utenti sono sempre più parte integrante della filiera produttiva degli audiovisivi.

Di certo i vantaggi in termini di marketing, generazione di awareness e monitoraggio delle opinioni degli utenti sono innegabili.

Emanuela Zaccone

Note

1. Per un approfondimento si veda l'articolo apparso sul New York Times il 19 giugno 2007: http://www.nytimes.com/2007/06/19/movies/19cnd-sick.html?_r=1.
2. L'articolo originale non è più disponibile ma un suo stralcio è ancora leggibile come citazione in questo post: http://gigaom.com/video/sicko-leak-benefits-moore/.
3. Letteralmente "ronzio". Nel marketing, ci si riferisce con questo termine al rumore provocato dalla diffusione di una notizia, quindi ai link, commenti e condivisioni di tutto ciò che la concerne.
4. Si veda: http://torrentfreak.com/massive-leak-of-pre-air-tv-shows-piracy-or-promotion/.
5. Il network a pagamento di CBS su cui è trasmessa la serie.
6. Per la classifica completa si veda: http://torrentfreak.com/top-10-most-pirated-tv-shows-on-bittorrent-080624/.
7. Per l'intervista completa si consulti: http://www.allyourtv.com/index.php?option=com_content&view=article&id=827:studio-source-i-helped-upload-tv-pilot&catid=1:latest-news.

8. Si veda: http://torrentfreak.com/latest-harry-potter-film-leaks-on-bittorrent-before-theater-premiere-101116/.
9. Per la citazione completa si consulti: http://arstechnica.com/tech-policy/news/2010/11/warner-bros-vows-to-prosecute-deathly-hallows-leaker.ars.
10. Diretto da Gavin Hood nel 2009.
11. Per un approfondimento si veda Emanuela Zaccone, "Fenomenologia delle strategie non convenzionali al cinema: gli utenti esercenti" disponile online qui: http://ninjamarketing.it/2010/02/25/ fenomenologia-delle-strategie-non-convenzionali-al-cinema-gli-utenti-esercenti/?isalt=0.
12. Per dati più completi si veda il relativo post sul blog ufficiale di BitTorrent: http://blog.bittorrent.com/2011/01/03/100-million-and-growing/.
13. Il caso di *The Tunnel* è esemplare: si tratta di una pellicola horror australiana diretta da Carlo Ledesma ed interamente *crowdfounded*, che sarà distribuita nel 2011 solo su BitTorrent. In origine IMDB non aveva classificato il film proprio a causa della scelta del canale di distribuzione, in seguito – grazie anche alle proteste dei fan e ad azioni ed appelli collettivi in Rete – è stato inserito nel celebre database. *Ink*, diretto da Jamin Winans nel 2009, è stato invece prodotto dall'indipendente Double Edge Films ed originariamente distribuito, con scarsissimo successo, secondo le modalità tradizionali. Poco tempo dopo la sua uscita il film è stato piratato ed è finito su BitTorrent nel novembre 2009. Appena una settimana dopo lo *sharing*, il film aveva toccato i 400.000 download, posizionandosi tra i 10 film più piratati di quella settimana nella classifica pubblicata da TorrentFreak (disponibile qui: http://torrentfreak.com/top-10-most-pirated-movies-on-bittorrent-091109/ [5 gennaio 2011]). Come se non bastasse la nuova popolarità acquisita dal film ha segnato il passaggio della pellicola dal rating di 12991 su IMDb, alla sedicesima posizione con punte di breve durata alla quattordicesima, collocandosi di fatto per circa due mesi tra i 200 film più famosi al mondo.

The Walking Dead

I treni digitali per Reggio Calabria

P2P e contenuti multimediali in una prospettiva della "differenza" e decolonizzazione locale

Polimorfismo e predisposizione tecnologica delle realtà meridionali

Questa non vuole essere un'analisi quantitativa, né qualitativa, ovvero non vuole occuparsi di dati sul P2P come fonti incontrovertibili, ed attivare una battaglia di cifre con chi li interpreta altrimenti, né vuole stabilire che le conclusioni estetiche o semiotiche che se ne possono derivare siano universali. Questo vuole essere, più modestamente, il racconto di una condizione, che ha degli addentellati geografici e delle conseguenze politiche (in senso lato), facilmente deducibili. In fondo non vuole essere nemmeno un intervento sul P2P, ma su una condizione psicologica nel quale esso interviene.
Chi scrive vive al Sud. Vivere al Sud ha dei vantaggi e degli svantaggi, ed entrambi non sono, spesso, quelli descritti dalla vulgata. Chi scrive vive nel Sud del Sud, quello in cui il "genocidio culturale" pasoliniano non è ancora del tutto perpetrato. Si tratta di una condizione che convive con il suo opposto radicale. Sacche di avanguardia tecnologica sono diffuse, e non in maniera così isolata e accessoria: gruppi di Linux User e Free Software User, ricerche avanzate nelle facoltà di ingegneria delle telecomunicazioni, fornitori di contenuti in streaming e teorici della rete, indipendenti che sviluppano giochi per piattaforme PowerPc – avanguardia pura e retroguardia al contempo –, e sistemi di postproduzione digitale a basso costo; al Dams di Bagheria, dentro una villa settecentesca, fra profumi di zagara e echi guttusiani, c'è persino un Digital Set completo, con tanto di Blue Screen.
Nella mia città manca spesso l'acqua corrente, ma qualche mese fa è stato presentato in anteprima nazionale il videogioco per XBOX 360 che in quel momento era il massimo dell'*hype*: *Alan Wake*. Qualche anno addietro, quando ancora le macchine fotografiche digitali erano di là da imporsi sul mercato, la Sony aveva presentato in riva allo Stretto le proprie camere 24P per riprese cinematografiche.
Nella mia città non c'è l'acqua corrente, dicevo, per buona parte della giornata e, quando c'è, quella che c'è è salata perché le falde sono infiltrate dall'acqua marina. Ad una cert'ora del pomeriggio l'acqua, come si dice con un efficace termine dialettale "stagghia" e il Prometeo moderno si ingegna con bacili, secchi e recipienti di ogni sorta. Stagghiare viene dal greco stalikóno, terminare, mettere limiti, interrompere, ma il termine (in particolare nel dialetto salentino, che molto ha in comune con quello dello Stretto, forse per la sopravvivenze greche fino ad età tarda in entrambi i territori[1]) assume anche il significato di svezzare, in un'accezione molto particolare. Si tratta del distacco dall'allattamento attraverso il cospargere della mammella di una sostanza sgradevole. Anche in questo caso è una questione di limiti che si pongono o si "impongono". Sussiste una condizione cui ci si deve adattare e l'adattamento conduce al desiderio di superare una congiuntura in cui vige una limitazione attraverso l'ingegno, o meglio, attraverso la commisurazione alle condizioni contestuali date. In fondo l'atto che impone il vincolo o il limite come *nomos* non scritto è un peana all'*homo faber*, una sollecitazione allo sviluppo delle virtù prometeiche. Queste considerazioni, per una circonvoluzione logica che riconosco essere molto personale, mi riconducono al caso del *peer-to-peer*. L'assenza di alcune precondizioni minime di sussistenza aguzza l'ingegno, che cerca di sopperire altrimenti a limiti imposti. Una delle soluzioni è l'emigrazione, ultimamente rivoltasi alla ricerca di condizioni di modernità culturali e lavorative non garantite al Sud più che alla ricerca di un sostegno economico, qualunque esso sia[2] . Una soluzione alternativa per agire nelle difficili condizioni locali, senza ricorrere agli spostamenti geografici, è il ricorso alle nuove tecnologie e il *file sharing* è una delle nuove abilità prometeiche sviluppate dall'*homo faber meridionalis*.

Oltre Eboli, ancora

Il principale ostacolo ad uno sviluppo equilibrato delle regioni meridionali è notoriamente la presenza della criminalità mafiosa.
La mafia implica l'assenza di libera iniziativa imprenditoriale, la depressione della concorrenza e l'affermazione esclusiva di soggetti affiliati o complici sul mercato. Ne consegue, la sussistenza di imprenditori poco preparati, poco aggiornati, poco appassionati. In particolare una tale condizione si verifica in campi che presuppongono passione, predisposizione all'innovazione, competenze culturali e non esclusivamente tecniche o ragionieristiche, come quelli dell'*entertainment*.
I cinema sono pochi (e non per questioni di mercato), gli archivi sono quasi inesistenti, le biblioteche sono imbarazzanti per mancanza di investimenti da parte di una classe politica ignorante e quanto c'è è mal gestito. Le banche impongono prezzi sul de-

naro esosi visto il contesto locale, e non investono sui progetti, talvolta con dolo.
Tutti vorrebbero più cinema, più parchi, più librerie e servizi più efficienti, ma ogni tentativo di rompere schemi inveterati e attivarsi con un'iniziativa imprenditoriale di qualità deve affrontare il muro di gomma delle complicità e il rischio diretto e concreto di fallimento o peggio, il rischio fisico.
Carmelo Bene parlando di *Nostra Signora dei Turchi* diceva fosse il film del "Sud del Sud dei santi"[3], mescolando alle riflessioni sul sacro pagano e su quello cristiano, stili e tecniche che più erano, in quel momento di fibrillazione, segno del "nuovo". Il Sud è polimorfo come il frate di Carmelo Bene in *Nostra Signora:* è avanguardia e retroguardia, santi che volano e reti informatiche. Resta però l'arretratezza infrastrutturale e l'isolamento geografico, stante la condizione baricentrica dell'Europa del Nord. Molti luoghi come Calabria e Salento non sono solo Sud, sono delle "isole senza mare", come diceva nel suo testo fondamentale sul Mediterraneo Pedrag Matvejevic, sono "isolate", lontane, distanti[4]. Gli investimenti infrastrutturali sono carenti e, con la privatizzazione del sistema nazionale dei trasporti, non si è più tenuto conto della esigenza di svolgere dei servizi per "interesse nazionale" ed "utilità collettiva". Tale condizione non ha potuto che nuocere alle rotte Sud-Nord, fatalmente trascurate rispetto ai più redditizi collegamenti. Altrettanto si può dire delle grandi catene di distribuzione di prodotti multimediali (dai multisala, alle Feltrinelli) che, più che dalle ricerche di mercato, sono scoraggiate dal contesto. Da dove può venire la soluzione a queste problematiche? La si può dedurre da questa constatazione: è dedicato allo scambio di prodotti audiovisivi la massima parte del traffico delle reti su protocolli eDonkey/Kad e BitTorrent nell'Europa del Sud[5].

P2P come alternativa politica

Se si è sempre parlato di "sottosviluppo" del Sud, prendendo come termine di riferimento la "megamacchina" Latouchiana, l'intreccio di tecnica e espansione malthusiana di produzione e consumo, si è anche parlato di "decrescita" come oasi o soluzione, ma non si è percepita la potenzialità di crescita alternativa, di espansione virtuosa immateriale attraverso la variabile culturale, sviluppando potenzialità già presenti[6].
È nella cultura la sola possibilità di riscatto del Sud, lo è sempre stato, ma fino a qualche anno fa una forma di resistenza alle difficoltà per via culturale era difficile da esercitare. Oggi è cambiato qualcosa. Il digitale si serve di infrastrutture leggere e, se in una città la mancanza di offerta è determinata dai fattori summenzionati, è attraverso le nuove tecnologie che si può sopperire. Assenza di libera concorrenza, presenza asfissiante della criminalità organizzata, difficoltà di accedere al credito, mancanza di infrastrutture, necessità di penetrare il mercato con aggressività considerata la necessità di fare adattare i consumatori a nuove proposte possono essere superate, o sensibilmente contrastate, attraverso l'accesso ai contenuti. È facile usufruire di un film, di uno spettacolo teatrale o di una conferenza se si è in una metropoli del Nord, molto più difficile in un piccolo centro, ancora di più al Sud. Internet, il *file sharing*, i contenuti condivisi digitalmente, i negozi online hanno provveduto a colmare parzialmente il divario fra realtà meridionali e non, e hanno contribuito a creare una realtà nazionale più coesa ed un mercato dell'audiovisivo unificato (quantomeno nei dati macroscopici). La possibilità di ordinare un film o un libro e riceverlo in pochi giorni, le offerte presenti su Internet, e la disponibilità di contenuti con P2P e *streaming* è certamente una rivoluzione copernicana per il Sud.
L'attacco ai diritti protetti dal copyright, declinati sotto la maschera della cosiddetta "lotta alla pirateria" sono gli addebiti che vengono attribuiti al P2P dai suoi avversari (l'industria dei contenuti proprietari e i governi che subiscono la sua pressione lobbystica). Esistono, però, alcuni effetti di prospettiva delle reti di *file sharing*, che possono essere derivati dalle "sette argomentazioni contro il copyright" di Raf Valvola Scelsi[7]. Almeno quattro di queste tesi hanno effetti rimarchevoli e acuiti da una collocazione a Sud di chi li sperimenta:
1) L'informazione si ruba se qualcuno la possiede e successivamente ne viene privato. Stante la summenzionata censura distributiva dei contenuti al Sud, non solo non si verifica una sottrazione in genere (giacché i proprietari mantengono il possesso dei contenuti), come sostiene Scelsi, ma se ne favorisce la diffusione in casi di assenza integrale o parziale dal mercato, con un effetto opposto di posteriore diffusione del contenuto audiovisivo che può favorire acquisto di *merchandising*, pubblicità al marchio e fenomeni di fidelizzazione.
2) La legge sul copyright è inadatta e obsoleta. Niente di più vero per condizioni nelle quali l'alternativa non è fra la protezione di un diritto individuale e una giungla diffusa che usufruisce dei contenuti a scopo di lucro, quanto piuttosto il P2P costituisce la sola alternativa per l'accesso a quegli stessi contenuti (che se fossero più diffusi o offerti con maggiore professionalità e minori costi sarebbero usufruiti in piena legalità).
3) Un'applicazione coerente della legge implica costi sociali altissimi. A maggior ragione al Sud dove la presenza di contenuti scaricati con il *file sharing* è diffusa e socialmente accettata. Attingo ancora alla mia esperienza personale. Nelle vie principali della mia città i banchetti dei venditori di contenuti audiovisivi sono non solo tollerati, ma praticamente istituzionalizzati. Gli extracomunitari che esercitano tale attività di vendita sono sempre gli stessi da anni e sono fra gli esempi di integrazione meglio riuscita nel tessuto cittadino: hanno famiglie normali e conducono vite non ai margini. Il loro lavoro deriva dallo sviluppo di una competenza, sia pure al di fuori della legge. Sono dei "distributori alternativi" a basso costo di prodotti[8]. Che la distribuzione no copyright sia tollerata (e di conseguenza il *file sharing*) è testimoniato dalla presenza di negozi con regolari cataloghi di materiale scaricato, accanto a quelli che distribuiscono materiale regolarmente commercializzato. Ma questi ultimi sono solo di recente istituzione e derivano il loro successo commerciale esclusivamente dalla possibilità di garantire prezzi concorrenziali ed adeguati al PIL locale (GameStop, Blockbuster che concedono vantaggiose offerte sull'usato). Inoltre il P2P, assieme con altre strategie di social networking ed applicazioni digital commons per lo sviluppo condiviso di contenuti, favorisce la creazione di gruppi coesi che scambino informazioni, costruiscano un'identità condivisa, e fungano da strumenti di intervento socio-politico[9]. L'assenza del P2P inciderebbe di certo sulla coesione sociale locale, e, ostacolerebbe potenziali formazioni virtuose: ad esempio gruppi che si riconoscono nella lotta alla mafia o all'usura attraverso comunicazioni e scambio di documenti, per rimanere a tematiche più eminentemente legate a fattori regionali, o che, con un'attitudine più globale, favoriscano la libertà di parola e di espressione e si esercitino nel superamento delle barriere censoree.
4) La legge della ridondanza. La presenza ampia di un prodotto sul mercato garantisce la possibilità che chi ne usufruisca diventi un futuro consumatore "pagante" dello stesso[10]. È la logica del software *shareware.* Al Sud, attraverso la costituzione di una nuova domanda, grazie alla disponibilità dell'ampia offerta del P2P, la formazione di un mercato moderno è possibile. Si possono costruire le precondizioni affinché si sviluppino infrastrutture culturali "legali" più acconce (cinema, teatri, librerie, archivi e mediateche), imprenditori più moderni e preparati e consumatori più sensibili[11].
Dunque un approccio equilibrato e che si faccia carico del bene comune, da parte dei soggetti politici ed istituzionali, dovrebbe valutare quanto uno strumento sia proficuo o dannoso per lo sviluppo della comunità governata tutta. Ovvero non si tratta esclusivamente di valutare se le pratiche di *file e data sharing* siano dannose per l'industria multimediale in base ad un singolo parametro (la vendita del singolo supporto mutimediale), ma piuttosto *fino a che punto* esse siano tali per tutte le altre categorie[12]. Uno stato unitario che sappia valutare le possibilità di sviluppo di ogni suo territorio e le persegua, dovrebbe avvertire le evidenti possibilità di maturazione che il P2P e l'accesso alle tecnologie digitali garantiscono a territori periferici ed econo-

Paranormal Activity

micamente meno sviluppati. E le stesse comunità locali dovrebbero prevedere opportunità di promozione di tali strumenti tecnologici come mezzi per uscire dall'isolamento culturale. Attraverso l'accresciuta consapevolezza civica derivata dai legami sociali intrattenuti grazie alle tecnologie digitali non è escluso si possa incidere virtuosamente sui processi politici locali (cambio di mentalità legata al familismo amorale e sostegno ad iniziative non esclusivamente populistiche). Il P2P e i nuovi media, dunque, possono dare un contributo decisivo per la risoluzione dell'annosa "questione meridionale".

Federico Giordano

Note

1. Cfr. Gerhard Rohlfs, *Grammatica storica dei dialetti italogreci (Calabria, Salento)*, Lecce Congedo, 2001.
2. Per un quadro generale sull'emigrazione meridionale nella contemporaneità si veda Enrico Rebeggiani, Enrica Morlicchio e Davide Bubbico, "Su e giù per l'Italia. La ripresa delle emigrazioni interne e le trasformazioni del mercato del lavoro", *Sociologia del lavoro*, in via di pubblicazione. Ringrazio Alberto Violante per avermi fornito in visione i testi inediti.
3. Carmelo Bene, *Sono apparso alla Madonna: vie d'(h)eros(es)*, Milano, Longanesi, 1983, p. 118.
4. Predrag Matvejevic, *Breviario mediterraneo*, Milano, Garzanti, 2007, p. 34.
5. Mi riferisco alla ricerca di Ipoque richiamata da Roberto Braga nell'intervento *Il ruolo della pirateria digitale nella diffusione dei prodotti audiovisivi* al convegno *Media Mutations. Le frontiere del "popolare" tra vecchi e nuovi media"*, Bologna, 25 maggio 2010.
6. Sull'evoluzione teorica recente della questione meridionale si veda Franco Cassano, *Tre modi di vedere il Sud*, Il Mulino, Bologna, 2009. Il riferimento a Latouche è *La Megamacchina. Ragione tecnoscientifica, ragione economica e mito del progresso*, Torino, Bollati Boringhieri, 1995.
7. Raf Valvola Scelsi, *Privato, participio passato di privare. Un problema dalle mille teste*, in R. Valvola Scelsi *No Copyright*, Milano, Shake, 1994, pp. 42-44.
8. Una situazione assimilabile per realtà geografiche ai margine del sistema produttivo (in quel caso il Venezuela) è descritta da Tom Apperley, *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*, Amsterdam, Institute of Networks Cultures, 2010, pp. 121-124.
9. Cfr. Gianluca Murgia, *I sistemi peer-to-peer a supporto dei modelli di e-learning distribuito*, in Gianluca Elia, Gianluca Murgia (a cura di), *CollaborativE-learning*, Milano, Franco Angeli, 2010, pp. 113-182
10. Sono i benefici dell'"abbondanza", che i produttori di contenuti proprietari tendono a rimuovere a vantaggio della rarità, che garantisce il vantaggio microeconomico con il pagamento di una cifra ingente da parte di pochi, piuttosto che l'esborso di una cifra più appropriata da parte di molti: una concezione poco democratica e poco disponibile nei confronti dei benefici del libero mercato, a sostegno piuttosto di una vocazione tendenzialmente monopolistica. Cfr. Florent Latrive, *Sul buon uso della pirateria. Proprietà intellettuale e libero accesso nell'ecosistema della conoscenza*, Roma, DeriveApprodi, 2005, p. 134.
11. Solo in quel caso si potrebbe parlare di "concorrenza perfetta o pura", con la presenza effettiva di venditori e compratori di merci in numero tale che nessuno possa esercitare un'influenza sul prezzo e sulla quantità offerta o domandata. Cfr. Antonio Sanna, *Manuale di economia politica*, Milano, Tramontana, 2003, p. 151.
12. Lawrence Lessig, *Cultura libera. Un equilibrio fra anarchia e controllo, contro l'estremismo della proprietà intellettuale*, Milano, Apogeo, 2005, p. 68.

CINERGIE

21

ISBN 978-88-8012-578-5

9 788880 125785

€ 10,00

ISSN 1824-3495